3665
G43

HN 5RAU Q

Meier . Der Schachkampf in Paris. 1844

SG 3665.1043

HARVARD
COLLEGE
LIBRARY

Digitized by Google

Der

Schachkampf

in Paris,

im November und December 1843,

zwischen

Mr. STAUNTON und M. de ST.-AMANT.

Mit Anmerkungen und Varianten

herausgegeben von

Dr. Carl Meier.

Nebst einem Anhange

über das

hundertste Endspiel

des

Philipp Stamma

von Aleppo.

Zürich,

bei Meyer und Zeller.

1844.

Digitized by Google

Digitized by Google

Neue Verlagswerke

von

Meyer und Zeller in Zürich.

Naturgetreue Abbildungen und ausführliche Beschreibungen aller in- und ausländischen Gewächse, welche die wichtigsten Produkte für **Handel** und **Industrie** liefern, als naturgeschichtliche Begründung der **merkantilischen** Waarenkunde, von Professor **J. F. A. Eichelberg**. Erstes Heft: Theestrauch, Kaffebaum, Cacaobaum, Reis, Zuckerrohr und Mandelbaum. Zweites Heft: Tabakspflanzen (2 Tafeln), Baumwollenstaude (2 Tafeln), Oelbaum und Johannisbrodbaum. 8. br. Die Lieferung à 1 fl. 12 kr.

Der Herausgeber dieses Werkes, welches aus 10 Lieferungen von je 6 sehr schön colorirten Tafeln und mehreren Bogen Text bestehen wird, hat sich besonders durch seinen bereits in zweiter Auflage erschienenen naturgeschichtlichen Leitfaden für den methodischen Unterricht in der Naturgeschichte einen solchen Namen als Schriftsteller erworben, daß wir glauben, auch dieses, vorzüglich für junge Leute, die sich dem Handelsstande oder der Industrie überhaupt widmen, interessante und nützliche Werk mit Zuversicht empfehlen zu können.

THE ENGLISH READER

or a Choice Collection of miscellaneous pieces, selected from the best english prose writres, designed for the use of schools and private Teaching, compiled by **R. Hegner**, Teacher of the english language in Zürich.

8. br. 21 Gr. od. 1 fl. 36 kr.

Wir erlauben uns, diese mit größter Sorgfalt ausgewählte, vom Leichten zum Schwerern aufsteigende, und auf die interessanteste Literatur gerichtete Sammlung englischer Lesestücke nicht nur den Herren Lehrern dieser Sprache, sondern auch den Freunden englischer Lektüre überhaupt höflichst zu empfehlen.

Für Freunde des Schachs!

Schachkampf, der, in Paris, im November und Dezember 1843 zwischen Mr. Staunton und M. de St.-Amant. Mit Anmerkungen und Varianten herausgegeben von Dr. Karl Meier. Nebst einem Anhange über das hundertste Endspiel des Philipp Stamma von Aleppo.

8. br. 12 Gr. oder 54 kr.

Digitized by Google

Der

junge Deutsch-Michel

von

A. E. Fröhlich.

Zweite verbesserte und vermehrte Auflage.

12. schön br. 16 Gr. od. 1 fl. 12 kr.

Daß diese von conservativem Standpunkte aus geschriebene Epigrammensammlung des berühmten Schweizerdichters sich schon in drei Monaten vergriff, zeugt wohl hinlänglich von der Trefflichkeit und Originalität ihres innern Gehaltes.

Auf vielseitiges Verlangen wurde auch ein Anhang zu der ersten Auflage gedruckt, und ist durch alle Buchhandlungen à 3 Gr. oder 12 kr. zu beziehen.

DEUTSCHE STAMMKÖNIGE

Nach Geschichte und Sage. Ein neuer Versuch in alter Weise von Ludwig Ettmüller.

8. br. 16 gr. od. 1 fl. 12 kr.

Sechs Briefe und ein Leich

Herausgegeben

von

Ludwig Ettmüller.

Ueber die

PACINISCHEN KÖRPERCHEN

an den

Nerven des Menschen und der Säugethiere.

Von

J. Henle und A. Kölliker.

Mit drei Tafeln.

4. br. 1 Thlr. 6 gr. od. 2 fl. 12 kr.

Wir erlauben uns auf diese für Anatomen, Naturforscher und Aerzte äußerst wichtige Schrift angelegentlich aufmerksam zu machen.

Bauriss des Klosters St. Gallen. Vom Jahr 820, im Facsimile herausgegeben und erläutert von Ferdinand Keller. 4. In Futteral mit 5 Bogen Text. 1 Thlr. 12 ggr. od. 2 fl. 42 kr.

Wir erlauben uns nicht nur Alterthumsforscher und Architekten, sondern überhaupt Jedermann, der sich für die Kultur- und Kirchengeschichte des Mittelalters interessirt, auf diese wichtige Erscheinung aufmerksam zu machen.

Entwicklungsgeschichte
der

CEPHALOPODEN

von

Dr. Albert Kölliker.

Mit 6 lithogr. Tafeln.
4. 24 Bogen Text brosch. 3 Thlr. od. 5 fl. 24 kr.

Die bisherigen Verdienste des Herrn Verfassers um die Naturwissenschaft berechtigen uns zu der Hoffnung, daß dieser Schrift nicht weniger Anerkennung zu Theil werde, als dessen „Observationibus de prima insectorum Genesi.“

MONOGRAPHIEN

der Säugethiere.

Herausgegeben
von

Dr. H. R. Schinz,

Prof. der Naturgeschichte und Mitglied vieler gelehrten Gesellschaften.

Mit Abbildungen nach der Natur und den vorzüglichsten naturwissenschaftlichen Werken gezeichnet von J. Kull, Lithograph.
Erste Lieferung. gr. 4. 1 Thlr. 6 gr. od. 2 fl. 12 kr.

Von diesem Werke, mit welchem, sowohl mit Hinsicht auf Schönheit als auf Wohlfeilheit kein anderes ähnliches Unternehmen konkurrirt, werden jährlich circa 6 Lieferungen, jede mit 6 illuminirten Kupfertafeln und Text erscheinen, die Lieferung zu 1 Thlr. 6 gr. oder 2 fl. 12 kr. Subscriptionspreis.

Schweizerische Zeitschrift für Land- und Gartenbau. Herausgegeben von Dr. O. Heer, Professor und Director des botanischen Gartens, und Eduard Regel, Obergärtner. Zweiter Jahrgang. Mit einigen Abbildungen und Beilagen, jährlich 1 Thlr. od. 1 fl. 48 kr. (Vom ersten Jahrgang sind schön broschirte Exemplare vorräthig.)

Die erfreuliche Theilnahme, welche diese Zeitschrift bisher fand, zeugt für die Nützlichkeit dieses Unternehmens, weßhalb es sich sowohl die Redaktion als die Verlagshandlung zur angelegentlichen Sorge machen werden, der Zeitschrift durch lehrreichen und interessanten Inhalt immer mehrere Gönner zu verschaffen.

Schweizerisches Familienbuch. Herausgegeben von J. J. Reithard, gewesenen evang. Schulinspektor des Kantons Glarus.

Dieses Unternehmen des bekannten Volksschriftstellers hat die Unterhaltung und Belehrung von Jung und Alt zum Zwecke; soll aber zum Unterschiede von so vielen andern Unterhaltungsblättern, Volks- und Jugendschriften, nur solchen Stoff darbieten, welcher sich vorzugsweise der Jugend gegenüber, in sittlicher und christlicher Beziehung als gesunde Geistesnah-

Digitized by Google

rung rechtfertigen läßt. Zudem soll das Werk ein Schweizerisches Familienbuch werden, d. h. besondere Rücksicht auf Volk und Jugend unsers Vaterlandes nehmen, mithin im Allgemeinen solche Gegenstände behandeln, die für den Schweizer ein besonderes Interesse haben, und mit Abfluß des Jahres ein Ganzes bilden.

Im Speziellen wird das Familienbuch geist- und herzbildende Erzählungen, Schweizerische Geschichten und Sagen, Biographien, Reisebeschreibungen, Gedichte, Räthsel, Musikbeilagen, interessante und nützliche Miscellen und Notizen verschiedener Art enthalten. Die Mitwirkung einiger der anerkannt besten schweizerischen Dichter, Schriftsteller und Komponisten wird die Durchführung eines Unternehmens erleichtern, dessen Bedürfniß gerade durch die Ueberfülle unzweckmäßiger Jugend- und Unterhaltungsschriften dringend geworden ist.

Endlich soll der Werth des Familienbuchs durch eine große Anzahl lithographirter Bilder gehoben werden.

Das Ganze erscheint im Laufe dieses Jahres in 25 bis 28 Lieferungen, von je einem Bogen kl. Quartformat. Alle 14 Tage oder spätestens alle 3 Wochen wird eine Lieferung ausgegeben werden.

Bei Vorausbezahlung ist der Subscriptions-Preis des Familienbuchs auf 1 Thlr. 12 gr. od. 2 fl. 42 kr. festgesetzt.

So eben erscheint in unserem Verlage und ist sowohl durch den Buchhandel als durch die Post zu beziehen:

Neue Helvetia.

Schweizerische Monatsschrift.

Zweiter Jahrgang.

8. (40—48 Bog.) Jährlich 7 Schweizerfranken. Halbjährlich 4 Schweizerfr.

Wir erlauben uns diese nun unter ganz veränderter Redaktion erscheinende und etwas anders eingerichtete Zeitschrift von Neuem höflichst zu empfehlen.

Die Helvetia ist das **einzige** in der Schweiz erscheinende deutsche Journal, welches, ohne sich in die Spezialitäten und das Parteiwesen der übrigen Blätter und Zeitungen verlieren zu müssen, die wichtigsten vaterländischen Zeitfragen und Begebenheiten in Staat, Kirche und Schule, Literatur und Kunst, ruhig, leidenschaftlos und gründlich besprechen kann und sich dadurch einen dauernden Werth, ein Interesse für In- und Ausländer zu erwerben sucht. Wir dürfen um so eher ein allgemeines Publikum auf diese Zeitschrift aufmerksam machen, als der Redaktion von sehr namhaften Seiten und Männern verschiedener Richtungen thätige Unterstützung versprochen ist. Hievon, sowie von dem allgemeinen Interesse der berücksichtigten Fragen und Gegenstände mag schon der Inhalt des ersten Doppelheftes des neuen Jahrganges zeugen. Dasselbe enthält nämlich unter Titel: **„Mittheilungen über vaterländische Zustände"** folgende Aufsätze: **Protestantismus und Katholizismus in der Schweiz; über die schweizerischen Kanäle**, nebst einer Karte der Linthcorrektion. Gezeichnet von Herrn Oberstl. H. Pestalozzi; unter Titel **Chronik**, politische Uebersichten, Novellen, Nekrologe aller in den Monaten Januar und Februar verstorbenen berühmten Schweizer; unter Titel **Literatur der Schweiz** einen Aufsatz über Schweizerische Historiographie von Prof. Dr. J. J. Hottinger; Recensionen über Schriften von Flugi, Hagenbach, Keller, Steub, de Valenti, Zöll, Zwingli; Bibliographie (Schweiz. Journalistik.)

Meyer und Zeller in Zürich.

Der

Schachkampf

in Paris.

Digitized by Google

Digitized by Google

Der

Schachkampf

in Paris,

im November und December 1843,

zwischen

Mr. STAUNTON und M. de ST.-AMANT.

Mit Anmerkungen und Varianten

herausgegeben von

Dr. Carl Meier.

Nebst einem Anhange

über das

hundertste Endspiel

des

Philipp Stamma

von Aleppo.

Zürich,
bei Meyer und Zeller.
1844.

Digitized by Google

SG 3665.643

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 6, 1936

1.61

Druck von Zürcher und Furrer.

Vorwort.

Posthabui tamen illorum mea seria ludo.
VIRGILIUS.

Die Schachpartieen, welche hier der Oeffentlichkeit übergeben werden, wurden in den beiden letzten Monaten des verflossenen Jahres zwischen den Herren **Staunton** und **Saint-Amant** im Locale des Pariser Schach-Clubs um einen Einsatz von zweihundert **L. sterl.** gespielt, indem festgesetzt worden war, daß derjenige, welcher zuerst **eilf Partieen** gewinnen würde, als Sieger angesehen werden sollte.

Digitized by Google

Die Freunde des edeln Schachs sahen diesem Wettspiele mit großer Spannung entgegen, da beide Herren sowohl zu den stärksten jetzt lebenden Spielern gehören, als auch insbesondere eine vollkommene Kenntniß der Theorie des Schachs besitzen.

Mr. Staunton giebt nämlich, in Verbindung mit dem berühmten Lehrer des Schachs, **William Lewis**, seit dem Mai 1841 die ausgezeichnete Monatsschrift „*The Chess Player's Chronicle*," **M. de Saint-Amant** aber den rühmlichst bekannten „*Palamède, revue mensuelle des échecs et autres jeux*" heraus. Auch leitete dieser, welcher seit **Labourdonnais'** Tode für den ersten Schachspieler Frankreichs gilt, in den Jahren 1834 bis 1836 mit den Herren **Alexandre**, **Boncourt** und **Chamouillet** die beiden berühmten Correspondenzpartieen, welche der

Pariſer Club gegen den Weſtminſter-Club gewann, und beſtand noch im verfloſſenen Frühjahre einen ſiegreichen Kampf mit **Mr. Staunton** ſelbſt.

In dem gegenwärtigen Wettſtreite war indeſſen der Letztere Sieger, indem er von den ein und zwanzig Partieen, welche geſpielt wurden, eilf, **Saint-Amant** aber ſechs gewann, und die übrigen vier als unentſchieden abgebrochen werden mußten. Herr **Staunton** würde ſogar, wenn er in der eilften Partie einen Fehler vermieden hätte, ſchon mit dem fünfzehnten Spiele den Sieg errungen haben.

Auf der andern Seite läßt es ſich indeſſen nicht in Abrede ſtellen, daß das Spiel **M. de Saint-Amant's**, welches in den erſten Partieen häufig eine gewiſſe Befangenheit verräth, von der dreizehnten Partie an dem ſeines Gegners durchgehends

Digitized by Google

überlegen ist, so daß bei einem neuen Schachgefechte, welches, wie verlautet, verabredet sein soll, das Resultat sehr ungewiß sein dürfte.

Die Eröffnungen der einzelnen Spiele sind, mit Ausnahme der neunzehnten Partie, welche das angenommene Gambit von der Dame enthält, sämmtlich unregelmäßig, da im ersten Zuge der Bauer des Königs entweder gar nicht, oder doch nur von dem Anziehenden zwei Schritte gespielt wird. Eine genaue Classification der Eröffnungen, von denen sieben das abgelehnte Damengambit enthalten, befindet sich auf Seite x.

Als besonders interessant oder belehrend verdienen die Partieen 2, 3, 4, 9, 10, 11, 13, 16 und 21 hervorgehoben zu werden.

Schließlich erlaubt sich der Herausgeber, auf das von ihm diesen Partieen als Anhang

beigefügte höchſt lehrreiche hundertſte Endſpiel des Philipp Stamma von Aleppo aufmerkſam zu machen, indem er ſich durch eine genaue Unterſuchung aller Varianten überzeugt hat, daß die bisherigen Ausführungen dieſes Spiels nicht richtig ſind.

Möge dieſes Büchlein bei allen Freunden der edeln Schachkunſt eine wohlwollende Aufnahme finden.

Zürich, im März 1844.

C. Meier.

Digitized by Google

Erklärung.

Die Felder des Schachbrettes ſind auf die in Deutſchland und Frankreich allgemein übliche Art bezeichnet, nämlich die verticalen Linien mit den, von der Linken zur Rechten fortlaufenden, Buchſtaben a bis h, die horizontalen Linien aber mit den Zahlen 1 bis 8, ſo daß alſo auf jedem Felde Zahl und Buchſtabe zuſammentreffen.

Das Lager der Weißen iſt auf den Linien 1 und 2, das der Schwarzen auf den Linien 7 und 8. Es ſteht alſo z. B. die weiße Dame urſprünglich auf dem Felde d 1, der weiße König auf e 1, u. ſ. w.

Digitized by Google

Abkürzungen.

K	bedeutet	König.
D	„ „	Dame.
T	„ „	Thurm.
L	„ „	Läufer.
S	„ „	Springer.
B	„ „	Bauer.
:	„ „	nimmt.
†	„ „	Schach.
† m	„ „	Schachmat.
0 — 0	„	rochirt.
0 — 0 — 0	„	rochirt mit dem Thurm der Dame.

Digitized by Google

Classification

der einzelnen Partieen.

I.	1. Zug:	e 2 — e 4,	c 7 — c 5.	2. Zug:	f 2 — f 4	Partie:	1, 3, 5.
II.	„	e 2 — e 4,	c 7 — c 5.	„	S g 1 — f 3	„	8, 10.
III.	„	c 2 — c 4,	c 7 — c 5.	„	S b 1 — c 3	„	6, 12, 16.
IV.	„	c 2 — c 4,	d 7 — d 5	„	S b 1 — c 3	„	18.
V.	„	c 2 — c 4,	e 7 — e 6.	„	e 2 — e 4	„	20.
VI.	„	d 2 — d 4,	c 7 — c 5.	„	d 4 — d 5	„	2, 4.
VII.	„	d 2 — d 4,	e 7 — e 6.	„	c 2 — c 4	„	7, 9, 11, 13.
VIII.	„	d 2 — d 4,	d 7 — d 5.	„	c 2 — c 4, e 7 — e 6	„	15, 17, 21.
IX.	„	d 2 — d 4,	d 7 — d 5.	„	c 2 — c 4, d 5 — c 4:	„	19.

Digitized by Google

Erſte Partie.

	M. St.-Amant. Weiß.		Mr. Staunton. Schwarz.	
1.	e 2 — e 4		1.	c 7 — c 5 [1]
2.	f 2 — f 4 [2]		2.	e 7 — e 6
3.	S g 1 — f 3		3.	S b 8 — c 6
4.	c 2 — c 3 [3]		4.	d 7 — d 5
5.	e 4 — e 5 [4]		5.	S g 8 — h 6 [5]
6.	S b 1 — a 3		6.	L f 8 — e 7
7.	S a 3 — c 2		7.	f 7 — f 5
8.	d 2 — d 4		8.	0 — 0
9.	L f 1 — e 2		9.	L c 8 — d 7
10.	0 — 0		10.	T a 8 — c 8 [6]
11.	K g 1 — h 1 [7]		11.	c 5 — d 4:
12.	c 3 — d 4:		12.	S h 6 — f 7
13.	T f 1 — g 1		13.	K g 8 — h 8
14.	g 2 — g 4 [8]		14.	f 5 — g 4:
15.	T g 1 — g 4:		15.	S f 7 — h 6
16.	T g 4 — g 3		16.	L d 7 — e 8
17.	L e 2 — d 3 [9]		17.	L e 8 — h 5
18.	D d 1 — g 1		18.	L e 7 — h 4

Digitized by Google

	M. St. - Amant. Weiß.	Mr. Staunton. Schwarz.
19.	S f 3 — h 4 : [10]	D d 8 — h 4 :
20.	S c 2 — e 1	S c 6 — b 4
21.	L c 1 — d 2	S b 4 — d 3 :
22.	T g 3 — d 3 : [11]	L h 5 — g 6
23.	D g 1 — g 3	D h 4 — h 5
24.	T d 3 — b 3 [12]	D h 5 — e 2
25.	D g 3 — e 3	D e 2 — f 1 †
26.	D e 3 — g 1	L g 6 — e 4 †
27.	T b 3 — f 3	L e 4 — f 3 : †
28.	S e 1 — f 3 :	D f 1 — f 3 : †
29.	D g 1 — g 2	D f 3 — g 2 : †
30.	K h 1 — g 2 :	T c 8 — c 2 , und Mr. Staunton gewinnt.

[1]) c 7 — c 5. Dieſe Eröffnung des Spiels findet ſich zuerſt bei den ältern Italiäniſchen Schriftſtellern, und ſoll, wie Sarratt (*the works of Damiano, Ruy Lopez and Salvio.* London 1813, p. 367) anführt, in einer alten Italiäniſchen Handſchrift unter dem Namen „*il giuoco Siciliano*“ vorkommen. Philidor (Londoner Ausgabe von 1777) und Allgaier (in der letzten Tabelle ſeiner Anweiſung zum Schachſpiele) führen dieſen Zug ebenfalls an, ſcheinen ihn jedoch nicht für beſonders ſtark zu halten. Erſt in der neueſten Zeit hat v. Jäniſch (in ſeiner *Analyse nouvelle des ouvertures du jeu des échecs.* Leipzig und Petersburg. 1842, 1843. vol. I. p. 55) ihn geradezu für den allerſtärkſten Vertheidigungszug erklärt, und v. Bilguer (Handbuch des Schachſpiels. Berlin 1843. S. 226) hat ihm beigepflichtet, und zugleich dieſer in Frankreich gegenwärtig

ſehr beliebten Spieleröffnung den Namen der Franzöſiſchen Partie gegeben.

Noch findet ſie ſich in den Tab. 49 und 50 der Encyclopédie des Alexandre, in der „*Second series of lessons*“ von William Lewis, und in den von den beiden Spielern redigirten Zeitſchriften, le Palamède und the Chess-Player's Chronicle, ſowie insbeſondere in den Partien 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23 und 24 zwiſchen de la Bourdonnais und Mac Donnell. (Vergl. Fünfzig Schachpartien, geſpielt im Sommer 1834 zwiſchen la Bourdonnais und einem Engliſchen Schachſpieler erſten Ranges. Mit Anmerkungen herausgegeben von William Lewis, überſetzt von L. Bledow. Berlin 1835.)

Nicht ſelten entſteht auch eine ganz gleiche Stellung des Spiels durch folgende Eröffnung:

1.	e2 — e4	1.	e7 — e6
2.	f2 — f4	2.	d7 — d5
3.	e4 — e5	3.	c7 — c5
4.	c2 — c3	4.	Sb8 — c6
5.	Sg1 — f3		

(S. De la Bourdonnais, *Nouveau traité.* Paris 1833. Pag. 114 — 121.)

[2]) f2 — f4. Weiß hatte hier die Wahl zwiſchen mehreren Zügen.

G. Walker *(New treatise on Chess.* 1841. Pag. 97) empfiehlt c2 — c4 als den ſtärkſten Zug; (vgl. auch die zwiſchen Mr. Harry Wilson und Mr. Samuel Newham geſpielte Korreſpondenzpartie im Chess Chronicle III. S. 133); v. Jäniſch räth Sg1 — f3 an; v. Bilguer ſcheint ebenfalls dieſen letztern Zug, und d2 — d4 für die beſten Erwiederungen auf c7 — c5 zu halten, gibt jedoch zu, daß Weiß, was es

auch ſpielen möge, niemals mehr, als eine gleiche Poſition erlangen werde, womit ſich der Herausgeber vollkommen einverſtanden erklärt.

3) c2 — c3. Statt dieſes Zuges empfiehlt v. Bilguer Lf1 — e2.

4) e4 — e5. Dieſer von den meiſten Autoren gebilligte Zug ſcheint in der Folge, beſonders wenn Schwarz ſpäter Dd8 — b6 und Ta8 — c8 zieht, der Stellung der Weißen eine große Schwäche zu geben. Vergl. die Korreſpondenzpartien von Huddersfield und Cambridge gegen Nottingham und von Liverpool gegen Leeds. (Bledow, 52 Korreſpondenzpartien. Berlin 1843. S. 65, 66, 71) und die folgenden Partien 3 und 5.

5) Sg8 — h6. Der Berichterſtatter über dieſen Wettkampf in Galignani's Messenger, deſſen ſcharfſinnige Bemerkungen hier mit der Chiffre G bezeichnet werden ſollen, behauptet, daß beide Spieler bis zum zehnten Zuge vollkommen regelmäßig ſpielen. Der Herausgeber iſt indeſſen der Anſicht, daß hier nicht Sg8 nach h6 der am meiſten übliche und kräftigſte Zug iſt, ſondern entweder Dd8 — b6, oder f7 — f6. Auf dieſen letzten Zug würde dann 6. Sg8 — h6 folgen. Vergl. die Partien 19 und 20 zwiſchen La Bourdonnais und M. Donnell.

6) Ta8 — c8. Auf die Wichtigkeit dieſes Zuges hat beſonders v. Bilguer, (S. 227, Note 9 u. 10) aufmerkſam gemacht, womit die Vertheidigung Staunton's in der 3. und 5. Partie zu vergleichen iſt.

7) Kg1 — h1. Ein beſſerer Zug wäre wohl h2 nach h3 geweſen. G.

8) g2 — g4. Dieſer Angriff geſchieht zu früh, wie Herr Saint-Amant ſelbſt einräumte, und hat eine be-

Digitized by Google

deutende Verſchlimmerung der Lage der Weißen zur Folge. Weiß mußte zuerſt ſeine Figuren auf der Damenſeite herausbringen; (G) und ſelbſt alsdann würde ein Angriff noch ſehr mißlich ſein, da Schwarz offenbar eine ſehr ſtarke Stellung hat.

9) L e 2 — d 3. Ein ſchwacher Zug. Beſſer wäre T g 3 — h 3. G.

10) S f 3 — h 4: Weiß muß ſchlagen, um bei dem Tauſch nicht zu verlieren, jedoch kommt nun die feindliche Dame in Thätigkeit. G.

11) T g 3 — d 3: Weiß mußte, ehe er den Springer nahm, die feindliche Dame mit dem Springer auf zurücktreiben.

12) T d 3 — b 3. Mit dieſem Zuge iſt Schwarz unrettbar verloren. Die Partie hatte länger als fünf Stunden gewährt. G.

Zweite Partie.

Mr. Staunton. Weiß.		M. St.-Amant. Schwarz.	
1.	d 2 — d 4	1.	c 7 — c 5 [1]
2.	d 4 — d 5 [2]	2.	f 7 — f 5

	Mr. Staunton. Weiß.	M. St.-Amant. Schwarz.
3.	S g 1 — f 3 [3]	d 7 — d 6
4.	S b 1 — c 3	S g 8 — f 6
5.	L c 1 — g 5	e 7 — e 5
6.	e 2 — e 4	a 7 — a 6 [4]
7.	e 4 — f 5 :	L c 8 — f 5 :
8.	S f 3 — h 4	L f 5 — c 8 [5]
9.	L f 1 — d 3 [6]	g 7 — g 6
10.	0 — 0	L f 8 — e 7
11.	f 2 — f 4	c 5 — c 4
12.	L d 3 — c 4 :	e 5 — f 4 :
13.	T f 1 — f 4 :	S b 8 — d 7
14.	D d 1 — d 4	S d 7 — e 5
15.	T a 1 — e 1	S f 6 — d 7
16.	L g 5 — e 7 :	D d 8 — e 7 :
17.	S c 3 — e 4	T h 8 — f 8
18.	T f 4 — f 8 : †	D e 7 — f 8 :
19.	S e 4 — d 6 : †	K e 8 — d 8
20.	T e 1 — e 5 :	D f 8 — d 6 :
21.	T e 5 — e 3	K d 8 — c 7
22.	L c 4 — b 3	a 6 — a 5
23.	S h 4 — f 3 [7]	S d 7 — f 6
24.	c 2 — c 4	b 7 — b 6
25.	S f 3 — e 5	a 5 — a 4
26.	L b 3 — c 2 [8]	a 4 — a 3
27.	S e 5 — f 7	D d 6 — c 5
28.	D d 4 — f 4 †	K c 7 — b 7
29.	b 2 — b 4 [9]	S f 6 — h 5
30.	S f 7 — d 8 †	K b 7 — a 6
31.	b 4 — c 5 :	S h 5 — f 4 :
32.	T e 3 — a 3 † mat.	

Digitized by Google

[1]) c7 — c5. Dieſer Zug ſcheint nicht ſo gut zu ſein, wie d7 — d5, oder e7 — e6, oder f7 — f5. Vergl. die folgenden Partien 4, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 21, ſowie die 46. Tabelle des Alexandre, und Lewis, „*Second series of lessons*," London 1834. II. Seite 284.

[2]) d4 — d5. Durch das Nehmen des Pion's würde Weiß den Vortheil des Anzugs verlieren.

[3]) Sg1 — f3. Vielleicht ſind Sb1 — c3 oder c2 — c4 noch ſtärkere Züge. Vergl. auch die vierte Partie.

[4]) a7 — a6. Schwarz macht hier einen Fehler. Es mußte den feindlichen Königsbauer nehmen, ſeinen Königsläufer herausbringen und rochiren. Durch das Heraus- und Zurückziehen des Läufers gehen zwei wichtige Tempi verloren. Weiß benutzt dieſen Fehler meiſterhaft, greift unabläſſig an, und erzwingt durch die forcirte Unthätigkeit des feindlichen Damenläufers und Thurms den Gewinn der Partie. G.

[5]) Lf5 — c8. Auf d7 würde der Läufer dem Springer b8 den Ausgang verſperrt haben. G.

[6]) Lf1 — d3. Weiß richtet nun einen außerordentlich heftigen Angriff gegen die Seite des feindlichen Königs, hält deſſen Figuren dadurch eingeſperrt, und hat mit dem 19ten Zuge bereits zwei Bauern erobert.

[7]) Sh4 — f3. Ohne dieſen Springer würde das Mat nicht möglich ſein. G.

[8]) Lb3 — c2. Der Läufer hätte auch unangegriffen das Feld b3 verlaſſen, um dem Bauer b2 das Vorrücken zu geſtatten. G.

[9]) b2 — b4. Schwarz kann dieſen Pion offenbar nicht ohne Schaden nehmen. Es iſt nun in wenigen

Zügen mat, und das Vorrücken des Thurmbauers, wodurch den eingesperrten Figuren Luft geschafft werden sollte, hat mehr geschadet, als genützt.

Dritte Partie.

	M. St.-Amant. Schwarz.		Mr. Staunton. Weiß.
1.	e 7 — e 5	1.	c 2 — c 4
2.	f 7 — f 5	2.	e 2 — e 3
3.	S g 8 — f 6	3.	S b 1 — c 3
4.	c 7 — c 6	4.	d 2 — d 4
5.	e 5 — e 4	5.	L c 1 — d 2 [1]
6.	S b 8 — a 6	6.	S g 1 — e 2
7.	S a 6 — c 7	7.	S e 2 — g 3
8.	d 7 — d 5	8.	T a 1 — c 1 [2]
9.	a 7 — a 6 [3]	9.	L f 1 — e 2
10.	L f 8 — d 6	10.	0 — 0
11.	0 — 0	11.	f 2 — f 4 [4]
12.	h 7 — h 6	12.	c 4 — d 5 :
13.	S c 7 — d 5 :	13.	S c 3 — d 5 :
14.	c 6 — d 5 :	14.	D d 1 — b 3
15.	g 7 — g 6	15.	T c 1 — c 2
16.	D d 8 — e 7	16.	T f 1 — c 1

	M. St.-Amant. Schwarz.	Mr. Staunton. Weiß.
17.	L c 8 — e 6	L d 2 — e 1
18.	g 6 — g 5 [5]	f 4 — g 5 :
19.	h 6 — g 5 :	S g 3 — f 1
20.	K g 8 — g 7	g 2 — g 3
21.	T a 8 — c 8	T c 2 — c 8 :
22.	T f 8 — c 8 :	T c 1 — c 8 :
23.	L e 6 — c 8 :	D b 3 — d 1
24.	K g 7 — h 6	a 2 — a 3
25.	D e 7 — g 7	L e 1 — d 2
26.	L c 8 — e 6	K g 1 — h 1
27.	S f 6 — h 7	D d 1 — b 3
28.	D g 7 — c 7	K h 1 — g 2
29.	b 7 — b 5 [6]	a 3 — a 4
30.	b 5 — a 4 :	D b 3 — a 4 :
31.	f 5 — f 4	e 3 — f 4 :
32.	g 5 — f 4 :	g 3 — f 4 :
33.	L e 6 — c 8	D a 4 — e 8 [7]
34.	K h 6 — g 7	S f 1 — g 3
35.	S h 7 — f 6	S g 3 — h 5 †
36.	S f 6 — h 5 :	D e 8 — h 5 :
37.	L d 6 — f 4 :	L d 2 — f 4 :
38.	D c 7 — f 4 :	D h 5 — d 5 :
39.	L c 8 — g 4	D d 5 — b 7 †
40.	K g 7 — h 8	D b 7 - a 8 †
41.	K h 8 - g 7	D a 8 — a 7 †
42.	K g 7 — h 8	D a 7 — a 6 :
43.	L g 4 — f 3 †	L e 2 - f 3 :
44.	D f 4 — f 3 : †	K g 2 — g 1
45.	D f 3 — g 4 †	K g 1 — f 2
46.	D g 4 — f 3 †	K f 2 — e 1

Digitized by Google

M. St.-Amant. Schwarz.		Mr. Staunton. Weiß.	
47.	D f 3 — e 3 †	47.	D a 6 — e 2
48.	D e 3 — g 1 †	48.	K e 1 — d 2
49.	D g 1 — d 4 : †	49.	K d 2 — c 2
50.	D d 4 — c 5 †	50.	K c 2 — d 1
51.	D c 5 — g 1 †	51.	K d 1 — c 2
52.	D g 1 — c 5 †	52.	K c 2 — b 3
53.	D c 5 — b 6 †	53.	K b 3 — c 3
54.	D b 6 — c 5 †	54.	D e 2 — c 4
55.	D c 5 — e 3 †	55.	K c 3 — c 2
56.	D e 3 — f 2 †	56.	K c 2 — c 3
57.	D f 2 — e 3 †	57.	K c 3 — c 2
58.	D e 3 — f 2 †		Remis. [8]

[1] L c 1 — d 2. Ueber die Züge 1 — 5 sind die Anmerkungen 1 — 5 der ersten Partie, sowie die folgende fünfte Partie zu vergleichen.

[2] T a 1 — c 1. Dieser Thurm droht nach dem Tausche der Bauern in das feindliche Lager einzudringen. (Vergl. die Anm. 6 zur ersten Partie).

[3] a 7 — a 6. Schwarz sucht so den in der ersten Partie (Anm. 8) begangenen Fehler zu vermeiden.

[4] f 2 — f 4. Besser wäre vielleicht f 2 — f 3. G. La Bourdonnais nennt diesen letztern Zug „*une assez bonne attaque.*“

[5] g 6 — g 5. Dieß ist ein Zug von sehr ungewissem Erfolge, da der Angriff nicht kräftig unterstützt werden kann, und der eigne König bloßgestellt wird. G.

[6] b 7 — b 5. Durch diesen Zug bekommt die feindliche Dame Gelegenheit, bei dem ersten günstigen Anlaß in das Spiel einzudringen. G.

[7] D a 4 — e 8. Dies ist kein guter Zug. Hätte

Digitized by Google

Weiß das Schach durch das Wegziehen des Bauers aufgedeckt, so würde es höchst wahrscheinlich gewonnen haben. G.

*) Mr. Staunton hätte zwar, als er drei Pions gegen einen hatte, einen derselben aufopfern, und mit den beiden andern auf Gewinn spielen können, allein dieses wäre bei der vorgerückten Stellung des feindlichen Bauers ziemlich mißlich gewesen. Er offerirte also, das Spiel für remis zu erklären, was angenommen wurde. Die Partie hatte länger als 7 Stunden gedauert. G.

Bei dieser Gelegenheit spricht der Herausgeber seine Ueberzeugung aus, daß das hier in Frage kommende Endspiel: „Dame gegen Dame und Bauer“ noch durchaus nicht erschöpfend untersucht worden ist, da bei richtigem Spiel der Bauer in sehr vielen Fällen die Partie gewinnen dürfte. So z. B. in folgender Stellung:

Weiß: Kb4. Dc4. Schwarz: Kh3. Dg3. Bf2.

Hier gewinnt Schwarz, wenn es den Zug hat, sogleich durch den Damentausch. Hat aber Weiß den Zug, so gewinnt Schwarz ebenfalls. Da die Ausführung hier zu weit führen würde, so sei nur bemerkt, daß Schwarz spätestens im achten Zuge den Pion zur Dame bringt, und daß, wenn Weiß auf f1 Schach bietet, der schwarze König auf h2 geht.

Digitized by Google

Vierte Partie.

	Mr. Staunton. Weiß.		M. St.-Amant. Schwarz.
1.	d 2 — d 4	1.	c 7 — c 5
2.	d 4 — d 5	2.	f 7 — f 5
3.	S b 1 — c 3	3.	d 7 — d 6
4.	e 2 — e 4	4.	f 5 — e 4 :
5.	S c 3 — e 4 :	5.	e 7 — e 5
6.	L c 1 — g 5	6.	D d 8 — a 5 †
7.	c 2 — c 3	7.	L c 8 — f 5
8.	S e 4 — g 3	8.	L f 5 — g 6
9.	L f 1 — d 3	9.	L g 6 — d 3 :
10.	D d 1 — d 3 :	10.	g 7 — g 6
11.	S g 1 — e 2	11.	L f 8 — e 7
12.	S g 3 — e 4	12.	D a 5 — b 6
13.	0 — 0	13.	S b 8 — d 7
14.	L g 5 — e 7 :	14.	S g 8 — e 7 :
15.	S e 4 — g 5	15.	h 7 — h 6
16.	S g 5 — e 6	16.	S d 7 — f 8
17.	S e 6 — f 8 :	17.	T h 8 — f 8 :
18.	b 2 — b 4 [1]	18.	c 5 — b 4 :
19.	c 3 — b 4 :	19.	K e 8 — f 7 [2]
20.	K g 1 — h 1	20.	K f 7 — g 7
21.	f 2 — f 4	21.	T a 8 — d 8 [3]
22.	T a 1 — d 1 [4]	22.	h 6 — h 5
23.	D d 3 — c 3	23.	D b 6 — b 5

Mr. Staunton. Weiß.		M. St.-Amant. Schwarz.	
24.	D c 3 — d 2.	24.	T f 8 — f 5 [5]
25.	S e 2 — g 3	25.	T f 5 — f 6
26.	f 4 — e 5 :	26.	T f 6 — f 1 : †
27.	T d 1 — f 1 :	27.	d 6 — e 5 :
28.	D d 2 — g 5	28.	T d 8 — d 7 [6]
29.	D g 5 — e 5 : † [7]	29.	K g 7 — h 6
30.	D e 5 — h 8 †	30.	K h 6 — g 5
31.	S g 3 — e 4 †	31.	K g 5 — h 4 [8]
32.	T f 1 — f 4 † m.		

[1] b 2 — b 4. Dieſer Bauer wird gezogen, um die feindliche Rochade zu verhindern.

[2] K e 8 — f 7. Das Spiel ſteht ziemlich gleich (G), doch hat Schwarz die Rochade verloren, und muß erſt ſeinen König auf ein ſicheres Feld bringen.

[3] T a 8 — d 8. Schwarz zieht dieſen Thurm, um das Abtauſchen der Bauern zu verhindern. G.

[4] T a 1 — d 1. Zur Vertheidigung des verſteckt angegriffenen Pions d 5. G.

[5] T f 8 — f 5. Ein großer Fehler, der für den Verluſt des Spiels entſcheidend wird. G.

[6] T d 8 — d 7. Schwarz kann durch keinen Zug den Verluſt der Partie verhindern (G), doch beſchleunigt es ihn durch dieſen Zug.

[7] D g 5 — e 5 : †. Mr. Staunton konnte hier, ehe er zog, ſeinem Gegner ein Mat in höchſtens acht Zügen anſagen, wie folgt:

I.

1.	D g 5 — e 5 : †	1.	K g 7 — h 7
2.	T f 1 — f 7 †	2.	K h 7 — h 6

3.	D e 5 — f 4 †	3. g 6 — g 5
4.	D f 4 — f 6 †	4. S e 7 — g 6
5.	S g 3 — f 5 (oder D f 6 — g 7) † m.	

II.

1.	D g 5 — e 5 : †	1. K g 7 — g 8
2.	D e 5 — e 6 †	2. K g 8 — h 8
3.	T f 1 — f 8 †	3. K h 8 — h 7
4.	D e 6 — f 7 †	4. K h 7 — h 6
5	T f 8 — h 8 †	5. K h 6 — g 5
6.	S g 3 — e 4 †	6. K g 5 — g 4
7.	D f 7 — f 3 †	7. K g 4 — h 4
8.	D f 3 — h 3 † m.	

III.

1.	D g 5 — e 5 : †	1. K g 7 — g 8
2.	D e 5 — e 6 †	2. K g 8 — h 7
3.	T f 1 — f 7 †	3. K h 7 — g 8
4.	T f 7 — e 7 : † und gibt in zwei Zügen Mat.	

IV.

(Bis zum 3. Zug s. III.)		3. K h 7 — h 6
4.	D e 6 — e 3 †	4. g 6 — g 5
5.	D e 3 — e 6 †	5. S e 7 — g 6
6.	S g 3 — f 5 † m.	

s) K g 5 — h 4. Ginge er auf g 4, so würde er durch h 2 — h 3 auf h 4 getrieben, und dort mat gesetzt.

Fünfte Partie.

	M. St.-Amant. Schwarz.		Mr. Staunton. Weiß.
1.	e 7 — e 5	1.	c 2 — c 4
2.	f 7 — f 5	2.	e 2 — e 3
3.	S g 8 — f 6	3.	S b 1 — c 3
4.	c 7 — c 6	4.	d 2 — d 4
5.	e 5 — e 4	5.	D d 1 — b 3 [1]
6.	L f 8 — d 6	6.	L c 1 — d 2
7.	L d 6 — c 7	7.	T a 1 — c 1
8.	0 — 0	8.	S g 1 — h 3
9.	h 7 — h 6	9.	L f 1 — e 2
10.	K g 8 — h 8	10.	f 2 — f 4 [2]
11.	a 7 — a 6	11.	a 2 — a 4
12.	a 6 — a 5	12.	S h 3 — f 2
13.	d 7 — d 5	13.	h 2 — h 3
14.	T f 8 — e 8	14.	g 2 — g 3
15.	S b 8 — a 6 [3]	15.	c 4 — d 5 :
16.	S f 6 — d 5 :	16.	S c 3 — d 5 :
17.	c 6 — d 5 :	17.	g 3 — g 4
18.	S a 6 — b 4	18.	L d 2 — b 4 :
19.	a 5 — b 4 :	19.	T c 1 — c 5 [4]
20.	L c 7 — d 6	20.	T c 5 — c 1
21.	L d 6 — e 7	21.	g 4 — f 5 :
22.	T e 8 — f 8	22.	S f 2 — g 4
23.	L c 8 — f 5 :	23.	S g 4 — e 5

Digitized by Google

	M. St.-Amant. Schwarz.	Mr. Staunton. Weiß.
24.	T a 8 — c 8	24. T c 1 — c 8 :
25.	D d 8 — c 8 :	25. K e 1 — d 2
26.	D c 8 — e 6	26. L e 2 — g 4
27.	L e 7 — d 6	27. T h 1 — g 1
28.	L d 6 — e 5 :	28. d 4 — e 5 :
29.	L f 5 — g 4 :	29. h 3 — g 4 :
30.	D e 6 — b 6 [5]	30. g 4 — g 5
31.	T f 8 — d 8	31. g 5 — h 6 :
32.	D b 6 — h 6 :	32. D b 3 — d 1
33.	d 5 — d 4 [6]	33. K d 2 — c 1
34.	D h 6 — c 6 †	34. K c 1 — b 1
35.	d 4 — d 3	35. f 4 — f 5
36.	D c 6 — c 4	36. e 5 — e 6 [7]
37.	D c 4 — c 7	37. D d 1 — h 5 †
38.	K h 8 — g 8	38. T g 1 — c 1 [8]
39.	D c 7 — e 7 [9]	39. T c 1 — h 1
40.	Irgend ein Zug :	40. D h 5 — h 8 † m.

[1] D d 1 — b 3. So wird der feindliche Läufer auf c 8 festgehalten, und dadurch später dem Pion d 5 eine Deckung entzogen. Als Variante für den folgenden Zug wollen wir 6. W. c 4 — c 5 anführen.

[2] f 2 — f 4. Hier wäre vielleicht f 2 — f 3 noch stärker gewesen. Weiß rochirt nicht, da es den Feind fortwährend auf beiden Flügeln zugleich beschäftigen will.

[3] S b 8 — a 6. Schwarz sucht seinen zusammengepreßten Figuren auf der Seite der Dame etwas Luft zu machen. G.

[4] T c 1 — c 5. Ein fehlerhafter Zug, da dieser Thurm, der den feindlichen Bauer wegen des drohenden

Läufers nicht ſchlagen darf, ſogleich zum Rückzuge gezwungen wird.

5) D e 6 — b 6. Während ſo Schwarz auf der Damenſeite ſeine Bauern zu ſchützen ſucht, richtet nun Weiß den Hauptangriff gegen die Seite des Königs. G.

6) d 5 — d 4. Schwarz droht durch dieſen Zug Schach dem König und der Dame. G.

7) e 5 — e 6. Um den feindlichen König am Herauskommen zu hindern. G.

8) T g 1 — c 1. Weiß konnte zwar, ohne die feindliche Dame zu vertreiben, durch das Vorrücken des Läuferbauers f 5 das Mat erzwingen, allein durch dieſen Zug iſt nun die Dame genöthigt, dem Könige das einzige Ausgangsfeld e 7 zu verſperren, und ſomit erfolgt das Mat auf dieſe Weiſe wohl am ſchnellſten.

9) D c 7 — e 7. Durch d 3 — d 2 könnte Schwarz das Mat etwas verzögern.

Digitized by Google

Sed

Mr. Staun

Weiß

1.	c 2 —	
2.	S b 1 —	
3.	e 2 —	
4.	L f 1 — d 3	4. e 7 — e 6
5.	e 4 — f 5 :	5. e 6 — f 5 :
6.	S g 1 — h 3	6. S g 8 — f 6
7.	b 2 — b 3	7. g 7 — g 6
8.	0 — 0	8. L f 8 — e 7
9.	~~L d 3 — c 2~~	9. 0 — 0
10.	S h 3 — f 4	10. S b 8 — c 6
11.	S c 3 — d 5	11. S f 6 — d 5 :
12.	S f 4 — d 5 :	12. L c 8 — e 6
13.	S d 5 — e 7 : †	13. D d 8 — e 7 :
14.	D d 1 — e 2	14. D e 7 — f 7
15.	T f 1 — e 1	15. T a 8 — d 8 [1]

16. D e 2 — e 6 : und gewinnt.

[1]) Dies ist ein offenbares Versehen, indem der Läufer auf e 6 en prise steht. Schwarz hatte sich bis zu diesem Zuge meisterhaft vertheidigt, und würde durch 15. S c 6 — d 4 eine seinem Gegner völlig gleiche, wo nicht überlegene Stellung erlangt haben. Die obige Spieleröffnung findet sich in der Tabelle 51 der Encyclopédie des Alexandre; vergleiche auch Partie 12 und 16.

Digitized by Google

Siebente Partie.

	M. St.-Amant. Schwarz.	Mr. Staunton. Weiß.
1.	d 7 — d 5	e 2 — e 3
2.	c 7 — c 5	d 2 — d 4
3.	e 7 — e 6	c 2 — c 4
4.	S b 8 — c 6	S g 1 — f 3
5.	S g 8 — f 6	S b 1 — c 3
6.	L f 8 — d 6	a 2 — a 3
7.	0 — 0	L f 1 — d 3
8.	a 7 — a 6	b 2 — b 3 [1]
9.	T f 8 — e 8	0 — 0
10.	h 7 — h 6	D d 1 — c 2
11.	b 7 — b 6	S c 3 — e 2
12.	L c 8 — d 7 [2]	L c 1 — b 2
13.	c 5 — d 4 : [3]	e 3 — d 4 :
14.	K g 8 — h 8 [4]	T a 1 — e 1
15.	T a 8 — a 7	S f 3 — e 5
16.	L d 6 — e 5 :	d 4 — e 5 :
17.	S f 6 — g 8	c 4 — d 5 :
18.	e 6 — d 5 :	S e 2 — f 4
19.	S c 6 — e 7	e 5 — e 6
20.	f 7 — e 6 :	T e 1 — e 6 : [5]
21.	D d 8 — c 8	D c 2 — c 8 :
22.	T e 8 — c 8 :	T e 6 — b 6 :

Digitized by Google

M. St.-Amant. Schwarz.		Mr. Staunton. Weiß.	
23.	T c 8 — c 6	23.	T b 6 — c 6 :
24.	L d 7 — c 6 :	24.	S f 4 — h 5
25.	S g 8 — f 6 [6]	25.	S h 5 — f 6 :
26.	g 7 — f 6 :	26.	L b 2 — f 6 : †
27.	K b 8 — g 8	27.	T f 1 — e 1
28.	K g 8 — f 7	28.	L f 6 — e 7 :
29.	T a 7 — e 7 :	29.	T e 1 — e 7 :
30.	K f 7 — e 7 :	30.	L d 3 — a 6 :
31.	K e 7 — d 6	31.	f 2 — f 4
32.	K d 6 — e 6	32.	g 2 — g 3
33.	K e 6 — d 6	33.	g 3 — g 4 und Weiß gewinnt.

Eine gleiche Eröffnung des Spiels entsteht nicht selten durch ein angebotenes, aber abgelehntes Gambit der Dame, wie folgt:

1.	d 7 — d 5	1.	d 2 — d 4
2.	c 7 — c 5	2.	e 2 — e 3
3.	S b 8 — c 6	3.	S g 1 — f 3
4.	e 7 — e 6	4.	c 2 — c 4
5.	S g 8 — f 6	5.	S b 1 — c 3

Vgl. v. Jänisch I. S. 63, 64, und das Chess-Chronicle III. S. 134, sowie die Partien 9, 11, und 13.

[1]) b 2 — b 3. Hätte Weiß hier rochirt, was vielleicht besser gewesen wäre, so wären bis jetzt von beiden Seiten genau die gleichen Züge gethan worden. (Vergl. die siebenzehnte Partie.)

[2]) L c 8 — d 7. Schwarz hätte vielleicht besser L c 8 — b 7 gezogen. G.

Digitized by Google

3) c 5 — d 4: Schwarz ſucht die Angriffslinie des feindlichen Läufers zu beſetzen. G.

4) K g 8 — h 8. Dieſer Zug, welcher geſchieht, um dem Springer nöthigenfalls die Rückkehr auf g 8 zu geſtatten, wird verderblich, weil dadurch ein Tempo verloren geht, und der feindliche Thurm in das Spiel eindringt.

5) T e 1 — e 6: Ein meiſterhafter und entſcheidender Zug, da Schwarz den Thurm nicht ſchlagen darf, indem ſonſt der Springer den Läufer nehmen, und die Königin angreifen würde. Wollte Schwarz dieſe wegziehen, ſo würde der Läufer ihm Mat geben. G.

6) S g 8 — f 6. Schwarz kann den angegriffenen Bauer nicht durch das Wegziehen des andern Springers auf c 8 ſchützen, weil alsdann der Thurm dieſen Springer nebſt dem Läufer zugleich angreifen würde. G.

Digitized by Google

Achte Partie.

	Mr. Staunton. Weiß.		M. St.-Amant. Schwarz.
1.	e 2 — e 4	1.	c 7 — c 5
2.	S g 1 — f 3	2.	e 7 — e 6
3.	d 2 — d 4	3.	c 5 — d 4:
4.	S f 3 — d 4:	4.	S b 8 — c 6
5.	S d 4 — f 3 [1]	5.	L f 8 — c 5
6.	L f 1 — d 3	6.	S g 8 — e 7
7.	S b 1 — c 3	7.	a 7 — a 6
8.	0 — 0	8.	S e 7 — g 6
9.	K g 1 — h 1	9.	f 7 — f 6 [2]
10.	S f 3 — e 1	10.	0 — 0
11.	f 2 — f 4	11.	S c 6 — e 7
12.	T f 1 — f 3 [3]	12.	d 7 — d 6
13.	T f 3 — h 3	13.	f 6 — f 5
14.	e 4 — f 5:	14.	S e 7 — f 5: [4]
15.	D d 1 — h 5	15.	K g 8 — f 7
16.	S e 1 — f 3	16.	T f 8 — h 8
17.	g 2 — g 4	17.	S f 5 — e 7
18.	f 4 — f 5	18.	e 6 — f 5:
19.	g 4 — f 5:	19.	K f 7 — f 8
20.	f 5 — g 6:	20.	L c 8 — h 3:
21.	D h 5 — h 3:	21.	D d 8 — c 8
22.	D h 3 — h 4	22.	D c 8 — e 6 [5]

Digitized by Google

	Mr. Staunton. Weiß.	M. St.-Amant. Schwarz.
23.	S f 3 — g 5	D e 6 — e 5
24.	L c 1 — f 4	S e 7 — f 5
25.	L f 4 — e 5 :	S f 5 — h 4 :
26.	T a 1 — f 1 †	K f 8 — e 8
27.	L e 5 — g 7 :	K e 8 — d 7
28.	L g 7 — h 8 :	T a 8 — h 8 :
29.	T f 1 — f 7 †	K d 7 — c 6
30.	L d 3 — e 4 †	d 6 — d 5 [6]
31.	L e 4 — d 5 : †	K c 6 — d 6
32.	g 6 — g 7	T h 8 — e 8
33.	T f 7 — f 1	L c 5 — d 4
34.	g 7 — g 8	T e 8 — g 8 :
35.	L d 5 — g 8 : und Weiß gewinnt.	

Der Herausgeber kann den Schachfreunden die vorstehende Partie nicht als ein Musterspiel anempfehlen, indem von beiden Seiten mehrere nicht völlig correcte Züge geschehen. Ueberdieß verliert das Spiel mit dem 35. Zuge alles Interesse, weil Schwarz jetzt offenbar verloren ist, weßhalb denn auch die folgenden Züge (Weiß setzte im 53. Zuge Mat) hier weggelassen worden sind.

[1]) S d 4 — f 3. Der Berichterstatter in Galignani's *Messenger* tadelt die Spieleröffnung der Weißen als fehlerhaft; der Herausgeber hält jedoch die Züge: 2. S g 1 — f 3, oder 2. d 2 — d 4 für wenigstens eben so stark, wie f 2 — f 4. (Vergl. die erste Partie, Anm. 2.) Dagegen ist das Zurückziehen des Springers nach f 3, wodurch der Vortheil des Angriffs gänzlich auf den Gegner übergeht, der jedoch diesen Fehler nur wenig benutzt, schwerlich zu billigen. Schwarz hätte

im dritten Zuge vielleicht beſſer d 7 — d 5 geſpielt, wenn es nicht vorzog, 2. S g 1 — f 3 mit S c 8 nach b 6 zu beantworten, und dann im folgenden Zuge den feindlichen Pion zu nehmen. Vergl. die 10. Partie, ſo wie die Partie 21 zwiſchen La Bourdonnais und M. Donnell.

2) f 7 — f 6. Ein ſchwacher Zug. G.

3) T f 1 — f 3. Dieſer Zug verdient, obwohl ihn der Erfolg begünſtigt, keine Nachahmung.

4) S e 7 — f 5: Ein gefährlicher Zug für Schwarz.

5) D c 8 — e 6. Schwarz kann das Gleichgewicht des Spiels nicht wieder herſtellen, da die Dame ſofort angegriffen und vertrieben wird, und Weiß nach und nach ſeine ſämmtlichen Figuren zum Angriff führt.

6) d 6 — d 5. Schwarz ſucht durch das Opfer dieſes Pions den bedrohten Läufer zu retten, (G.) doch iſt das Spiel wohl ſchon jetzt ohne Rettung verloren.

Digitized by Google

Neunte Partie.

	M. St.-Amant. Schwarz.	Mr. Staunton. Weiß.
1.	d 7 — d 5	e 2 — e 3
2.	c 7 — c 5	d 2 — d 4
3.	S b 8 — c 6	S g 1 — f 3
4.	S g 8 — f 6	c 2 — c 4
5.	e 7 — e 6	S b 1 — c 3
6.	a 7 — a 6 [1]	b 2 — b 3
7.	L f 8 — d 6	L f 1 — d 3
8.	c 5 — d 4 :	e 3 — d 4 :
9.	L d 6 — b 4	L c 1 — b 2
10.	d 5 — c 4 :	L d 3 — c 4 :
11.	b 7 — b 5	L c 4 — d 3
12.	L c 8 — b 7 [2]	0 — 0
13.	S c 6 — e 7	D d 1 — e 2
14.	0 — 0	T a 1 — d 1
15.	T a 8 — c 8	S c 3 — e 4
16.	S e 7 — d 5	S e 4 — f 6 :
17.	D d 8 — f 6 : [3]	D e 2 — e 4
18.	g 7 — g 6	S f 3 — e 5
19.	D f 6 — e 7	D e 4 — g 4
20.	f 7 — f 5	D g 4 — g 3
21.	T c 8 — c 7	L b 2 — c 1
22.	f 5 — f 4 [4]	D g 3 — h 3

Digitized by Google

	M. St.-Amant. Schwarz.	Mr. Staunton. Weiß.
23.	L b 4 — d 6 [5]	23. T f 1 — e 1
24.	L b 7 — c 8	24. L c 1 — d 2
25.	D e 7 — f 6	25. L d 2 — a 5 [6]
26.	T c 7 — g 7	26. T d 1 — c 1
27.	T f 8 — e 8	27. S e 5 — g 4 [7]
28.	D f 6 — d 4 :	28. S g 4 — h 6 †
29.	K g 8 — f 8	29. L d 3 — e 4
30.	T g 7 — e 7	30. L e 4 — d 5 :
31.	D d 4 — d 5 : [8]	31. T e 1 — d 1
32.	b 5 — b 4 [9]	32. D h 3 — h 4 [10]
33.	g 6 — g 5 [11]	33. T d 1 — d 5 :
34.	e 6 — d 5 :	34. f 2 — f 3
35.	g 5 — h 4 : und Schwarz gewinnt. [12]	

[1]) a 7 — a 6. Die vorſtehende Partie zeichnet ſich durch geſchickte Berechnung der Züge beider Spieler aus; die Eröffnung iſt bis zu dieſem Zuge vollkommen regelmäßig. Im ſechsten Zuge begeht indeſſen Weiß einen Fehler, indem es, ſtatt b 2 — b 3, a 2 — a 3 ziehen mußte; jedoch benutzt Schwarz in dieſer Partie dieſen Fehler nicht. Hätte Schwarz nämlich im ſiebenten Zuge den Pion d 4 genommen, und im folgenden Zuge L f 8 — b 4 geſpielt, ſo würde es einen heftigen Angriff bekommen, und entweder den feindlichen Thurmbauer oder Damenbauer gewonnen haben. Vergl. auch die 11. Partie. Als Variante zum eilften Zuge, ſtatt b 7 — b 5, wollen wir noch S f 6 — e 4 anführen.

[2]) L c 8 — b 7. Schwarz konnte hier durch S f 6 nach d 5 und D d 8 — a 5 einen Figurentauſch erzwingen, jedoch ohne bedeutendes Reſultat. G. Seine Stellung iſt offenbar eine günſtige, da es vier verbundene

Bauern auf der Königsſeite hat, und der feindliche Damenpion iſolirt ſteht.

3) D d 8 — f 6: Das Nehmen mit dem Springer würde einen andern noch weit gefährlichereu Angriff von Seiten der Weißen zur Folge haben. G.

4) f 5 — f 4. Um dem feindlichen Läufer den Weg zu verſperren. Allein dadurch erhält der andere feindliche Läufer freien Spielraum. G.

5) L b 4 — d 6. Gegen dieſen Zug läßt ſich einwenden, daß er, wie vorauszuſehen iſt, ſeinen Zweck, das Schlagen des feindlichen Springers, nicht erreichen werde. G. Indeſſen iſt ſpäter die Poſition des Läufers auf d 6 für Schwarz von großem Nutzen.

6) L d 2 — a 5. So wird nun zwar der feindliche Thurm vertrieben, und der Läufer ſetzt ſich auf dieſer wichtigen Linie feſt, allein ſeine Wirkſamkeit kann durch das Vorrücken des Bauers b 5 — b 4 gänzlich gelähmt werden. (S. die neunte Anm.)

7) S e 5 — g 4. Weiß greift die Königin an, und droht zugleich Schach dem Könige, allein dadurch wird der Damenbauer Preis gegeben, was Schwarz vortrefflich zu benutzen weiß.

8) D d 4 — d 5: Wollte der Bauer den Läufer ſchlagen, ſo würde Schwarz eine Figur verlieren. G.

9) b 5 — b 4. Ein für Schwarz höchſt wichtiger Zug, der ſchlimmſten Falls partie remise zur Folge hat.

10) D h 3 — h 4. Hier begeht Weiß einen großen Fehler, indem es den nächſten feindlichen Zug, wodurch das beabſichtigte Mat gänzlich vereitelt, und zugleich die Königin angegriffen wird, vorausſehen konnte. Statt deſſen mußte Mr. Staunton die Dame mit dem Thurm nehmen, und hierauf g 2 — g 4 ſpielen, worauf höchſt wahrſcheinlich, (wir wagen nicht zu ſagen: gewiß),

das Spiel remis geweſen wäre. Auch die Züge: L a 5 nach b 6 oder d 8 würden jedenfalls beſſer, als D h 3 nach h 4 ſein.

11) g 6 — g 5. Entſcheidend für den Gewinn der Partie. G.

12) g 5 — h 4: Weiß gab nach dieſem Zuge die Partie auf. Das Spiel des Herrn St.-Amant iſt, beſonders gegen das Ende der Partie, meiſterhaft.

Zehnte Partie.

	Mr. Staunton. Weiß.		M. St.-Amant. Schwarz.
1.	e 2 — e 4	1.	c 7 — c 5
2.	S g 1 — f 3	2.	e 7 — e 6
3.	d 2 — d 4	3.	c 5 — d 4:
4.	S f 3 — d 4:	4.	S b 8 — c 6
5.	S d 4 — f 3 [1])	5.	d 7 — d 5
6.	e 4 — d 5:	6.	e 6 — d 5:
7.	L c 1 — e 3	7.	S g 8 — f 6
8.	L f 1 — e 2	8.	L f 8 — e 7
9.	S b 1 — d 2	9.	L c 8 — e 6
10.	S d 2 — b 3	10.	0 — 0

Digitized by Google

	Mr. Staunton. Weiß.		M. St.-Amant. Schwarz.
11.	0 — 0	11.	D d 8 — c 7
12.	S f 3 — d 4	12.	T a 8 — d 8
13.	f 2 — f 4	13.	L e 6 — c 8
14.	c 2 — c 3	14.	a 7 — a 6
15.	h 2 — h 3	15.	T f 8 — e 8
16.	L e 2 — d 3	16.	L e 7 — d 6
17.	D d 1 — f 3	17.	S f 6 — e 4
18.	g 2 — g 4	18.	T e 8 — e 7
19.	L d 3 — e 4:	19.	d 5 — e 4:
20.	D f 3 — f 2	20.	f 7 — f 6
21.	S d 4 — e 2	21.	T d 8 — e 8
22.	T a 1 — d 1	22.	f 6 — f 5
23.	g 4 — g 5	23.	T e 7 — f 7
24.	K g 1 — g 2	24.	L c 8 — e 6
25.	S b 3 — d 4	25.	S c 6 — d 4:
26.	S e 2 — d 4:	26.	L e 6 — c 4
27.	T f 1 — h 1	27.	L c 4 — d 3 [2]
28.	h 3 — h 4	28.	T f 7 — f 8
29.	h 4 — h 5	29.	D c 7 — e 7
30.	S d 4 — b 3	30.	T e 8 — c 8
31.	T d 1 — d 2	31.	T f 8 — e 8
32.	T h 1 — d 1	32.	T e 8 — d 8
33.	S b 3 — c 1	33.	L d 6 — c 7
34.	h 5 — h 6	34.	g 7 — g 6 [3]
35.	L e 3 — d 4 [4]	35.	L d 3 — b 5
36.	L d 4 — e 3	36.	T d 8 — d 2:
37.	D f 2 — d 2:	37.	T c 8 — d 8
38.	D d 2 — c 2	38.	T d 8 — d 1:
39.	D c 2 — d 1:	39.	D e 7 — d 7 [5]
40.	D d 1 — b 3 †	40.	D d 7 — f 7

Digitized by Google

	Mr. Staunton. Weiß.	M. St.-Amant. Schwarz.
41.	D b 3 — d 1	41. D f 7 — d 7
42.	D d 1 — c 2	42. D d 7 — d 5
43.	K g 2 — f 2	43. K g 8 — f 7 [6]
44.	b 2 — b 3 [7]	44. D d 5 — c 6 [8]
45.	c 3 — c 4	45. L c 7 — b 6 [9]
46.	D c 2 — c 3	46. L b 6 — e 3 : †
47.	D c 3 — e 3 :	47. L b 5 — c 4 :
48.	b 3 — c 4 :	48. D c 6 — c 4 :
49.	D e 3 — b 3	49. D c 4 — b 3 :
50.	a 2 — b 3 :	50. K f 7 — e 6
51.	K f 2 — e 3	51. K e 6 — d 5
52.	S c 1 — e 2	52. b 7 — b 5
53.	S e 2 — d 4	53. K d 5 — c 5
54.	S d 4 — f 5 :	54. a 6 — a 5
55.	S f 5 — d 4	55. a 5 — a 4
56.	b 3 - a 4 :	56. b 5 — a 4 :
57.	f 4 — f 5	57. g 6 — f 5 :
58.	g 5 — g 6	58. a 4 — a 3
59.	g 6 — h 7 : [10]	59. a 3 — a 2
60.	h 7 — h 8 und Weiß gewinnt.	

Vorstehende Partie, welche 7 ½ Stunden dauerte, zeichnet sich durch einen wohlcombinirten Angriff, und, (wenigstens bis zum 43sten Zuge,) durch eine eben so tüchtige Vertheidigung aus, weßhalb wir sie dem Studium der Schachfreunde besonders empfehlen.

[1]) S d 4 — f 3. Vergl. Anm. 1 zur 8ten Partie. Der Zug d 7 — d 5 scheint nicht so stark zu sein, wie L f 8 — c 5.

[2]) L c 4 — d 3. Der Läufer konnte nicht den

Bauer a 2 ſchlagen, weil er durch b 2 — b 3 verloren ſein würde.

3) g 7 — g 6. Zwar ſchließt dieſer Bauer ſo die Reihe der übrigen Pions, allein demungeachtet iſt dieſe Stellung für Schwarz nicht ohne Gefahr; ſobald nämlich Weiß dahin gelangen ſollte, mit ſeiner Dame im Rücken der feindlichen Bauernreihe Schach zu geben, würde der ſo wichtige Königsthurmbauer Gefahr laufen, genommen zu werden. G.

4) L e 3 — d 4. Um den feindlichen Läufer von d 3 zu vertreiben. G.

5) D e 7 — d 7. Schwarz, um die Gefahr drohende feindliche Königin los zu werden, bietet einen Damentauſch an, worauf Weiß jedoch nicht eingeht. G.

6) K g 8 — f 7. Da die folgenden Züge wegen der feinen Combination Mr. Staunton's ein ungewöhnliches Intereſſe gewähren, ſo laſſen wir hier zuerſt den Stand der Partie vor dem Zuge des Königs nach f 7 folgen:

Weiß: K f 2. D c 2. L e 3. S c 1. B a 2, b 2, c 3, f 4, g 5, h 6.

Schwarz: K g 8. D d 5. L b 5 und c 7. B a 6, b 7, e 4, f 5, g 6, h 7.

Schwarz mußte ſeinen König nun nicht nach f 7 ziehen, da er einestheils auf g 8 beſſer ſteht, anderntheils ein Tempo verloren geht, was um ſo wichtiger iſt, als Dame und Läufer durch den folgenden Zug des Pions b 2 — b 3 mit einem ſogenannten Gabelzuge bedroht werden. Bis hierher ſcheint das Spiel vollkommen gleich zu ſein, vielleicht hat jedoch ſchon jetzt Weiß eine etwas günſtigere Poſition.

7) b 2 — b 3. Ein den Hauptangriff durch c 3 nach c 4 vorbereitender Zug. G.

[8]) D d 5 — c 6. Als Varianten, welche vielleicht ein günſtigeres Reſultat herbeiführen könnten, ſollen hier nur D d 5 — d 6 und L b 5 — d 3 erwähnt werden. D d 5 — d 7 dagegen würde den Verluſt der Partie ſchwerlich verhindern, weil die Dame bald gezwungen werden würde, ihre Vertheidigungslinie zu verlaſſen.

[9]) L c 7 — b 6. Hier würden ſehr intereſſante Veränderungen entſtehen, wenn die Dame im vorigen Zug auf d 6 gegangen wäre. G.

[10]) g 6 — h 7: Der Bauer geht auf dem Thurmfeld h 8 zur Dame, um den feindlichen Bauer, wenn er ein Gleiches thut, ſogleich mit der neuen Dame zu ſchlagen. (G.) Allein Weiß würde, auch wenn dieſer Pion auf g 8 zur Dame ginge, ebenfalls mit S d 4 — b 3 † die feindliche Dame nehmen, und gewinnen.

Digitized by Google

Eilfte Partie.

	M. St.-Amant. Weiß.	Mr. Staunton. Schwarz.
1.	d 2 — d 4	e 7 — e 6
2.	c 2 — c 4	d 7 — d 5
3.	e 2 — e 3	c 7 — c 5
4.	S b 1 — c 3	S g 8 — f 6
5.	S g 1 — f 3	S b 8 — c 6
6.	a 2 — a 3	b 7 — b 6 [1]
7.	c 4 — d 5 :	e 6 — d 5 :
8.	L f 1 — b 5	L c 8 — b 7 [2]
9.	S f 3 — e 5	T a 8 — c 8
10.	D d 1 — a 4	D d 8 — c 7
11.	D a 4 — a 7 :	L f 8 — e 7
12.	L b 5 — c 6 : †	L b 7 — c 6 :
13.	D a 7 — c 7 : [3]	T c 8 — c 7 :
14.	S e 5 — c 6 :	T c 7 — c 6 :
15.	0 — 0 [4]	K e 8 — d 7
16.	T f 1 — d 1	c 5 — c 4
17.	f 2 — f 3	T h 8 — d 8
18.	L c 1 — d 2	h 7 — h 6
19.	S c 3 — a 2	g 7 — g 5
20.	L d 2 — b 4	T c 6 — e 6
21.	L b 4 — e 7 :	T e 6 — e 7 :
22.	K g 1 — f 2	g 5 — g 4

Digitized by Google

	M. St.-Amant. Weiß.	Mr. Staunton. Schwarz.
23.	S a 2 — c 3	h 6 — h 5
24.	T d 1 — e 1	T d 8 — e 8
25.	T e 1 — e 2	h 5 — h 4
26.	T a 1 — e 1	T e 8 — g 8
27.	e 3 — e 4 [5]	g 4 — g 3 †
28.	K f 2 — g 1	d 5 — e 4 :
29.	S c 3 — e 4 :	S f 6 — e 4 :
30.	f 3 — e 4 :	T g 8 — g 4
31.	h 2 — g 3 :	h 4 — g 3 :
32.	T e 2 — e 3	b 6 — b 5
33.	T e 1 — e 2	T e 7 — e 8
34.	K g 1 — f 1	K d 7 — d 6
35.	K f 1 — e 1	T g 4 — f 4
36.	K e 1 — d 2	f 7 — f 5
37.	T e 3 — g 3 :	T e 8 — e 4 :
38.	T e 2 — e 4 :	T f 4 — e 4 :
39.	K d 2 — c 3	K d 6 — d 5
40.	T g 3 — f 3	f 5 — f 4
41.	g 2 — g 3	T e 4 — e 3 †
42.	T f 3 — e 3 :	f 4 — e 3 :
43.	K c 3 — c 2	K d 5 — e 4 [6]
44.	K c 2 — d 1	K e 4 — d 3
45.	d 4 — d 5	e 3 — e 2 †
46.	K d 1 — e 1	K d 3 — c 2
47.	d 5 — d 6	K c 2 — b 2 :
48.	d 6 — d 7	c 4 — c 3
49.	d 7 — d 8 (D.)	c 3 — c 2
50.	D d 8 — d 2	K b 2 — b 1
51.	D d 2 — b 4 †	K b 1 — c 1
52.	D b 4 — c 3	K c 1 — b 1

Digitized by Google

M. St.-Amant. Weiß.		Mr. Staunton. Schwarz.	
53.	D c 3 — b 3 †	53.	K b 1 — c 1
54.	D b 3 — a 2	54.	b 5 — b 4.
55.	D a 2 — a 1 † m.		

1) b 7 — b 6. Wir haben ſchon bei der neunten Partie bemerkt, daß dies kein guter Zug iſt. M. de St.-Amant erhält nämlich durch dieſes Vorrücken des Springerbauers, ehe der Thurmbauer a 7 — a 6 gezogen wurde, Gelegenheit, einen heftigen und ſchnellen Angriff gegen die Seite der Dame zu richten, wodurch er einen Pion erobert.

2) L c 8 — b 7. So geht der Thurmbauer a 7 verloren. Ginge dieſer Läufer auf d 7, ſo würde dem Damenbauer Gefahr drohen. G.

3) D a 7 — c 7: Weiß hat jetzt ein Intereſſe, abzutauſchen, da es einen Pion mehr, als Schwarz, und überdieß 5 verbundene Bauern hat. Auch würde es mit dem Rückzug ſeiner weit vorgedrungenen Figuren Zeit verlieren.

4) 0 — 0. Vielleicht hätte Weiß beſſer f 2 — f 3 gezogen, um den König auf f 2, und dann den Thurm h 1 — e 1 zu ziehen. G.

5) e 3 — e 4. Weiß hätte die ſchwarzen Pions auf der Königsſeite nicht ſo weit vorrücken laſſen ſollen. Durch dieſen Zug zerreißt es die Reihe ſeiner verbundenen Bauern, und vereinzelt den Bauer der Dame. Wir werden in der folgenden Anmerkung ſehen, wie verderblich ihm dieſes hätte werden können, wenn Schwarz den Fehler ſeines Gegners gehörig benutzt hätte.

6) K d 5 — e 4. Hier begeht Mr. Staunton einen Capitalfehler, der ihn die Partie koſtet, die er

ſonſt unfehlbar gewonnen haben würde. Er mußte nämlich den feindlichen Pion d 4 nehmen, ſtatt auf e 4 zu ziehen. Die Stellung iſt folgende:

Weiß.

K c 2. B a 3, b 2, d 4, g 3.

Schwarz.

K d 5. B b 5, c 4, e 3.

---

1. K d 5 — d 4:

I.

2.	g 3 — g 4	2.	K d 4 — e 4
3.	K c 2 — d 1. Würde Weiß ſtatt deſſen g 4 nach g 5 ziehen, ſo würde Schwarz durch K e 4 nach f 5 gewinnen.		
		3.	K e 4 — f 3
4.	K d 1 — e 1	4.	K f 3 — g 4: und Schwarz gewinnt.

II.

2.	K c 2 — d 1	2.	K d 4 — d 3
3.	g 3 — g 4	3.	e 3 — e 2†
4.	K d 1 — e 1	4.	K d 3 — c 2
5.	g 4 — g 5	5.	K c 2 — b 2:
6.	g 5 — g 6	6.	c 4 — c 3
7.	g 6 — g 7	7.	c 3 — c 2
8.	g 7 — g 8 (D.)	8.	c 2 — c 1 (D.)†
9.	K e 1 — e 2:	9.	D c 1 — c 4†
10.	D g 8 — c 4:	10.	b 5 — c 4:
11.	a 3 — a 4	11.	c 4 — c 3

Digitized by Google

12.	a 4 — a 5	12. c 3 — c 2
13.	a 5 — a 6	13. c 2 — c 1 (D.)

und Schwarz gewinnt.

Zwölfte Partie.

	Mr. Staunton. Schwarz.	M. St.-Amant. Weiß.
1.	c 7 — c 5	1. c 2 — c 4
2.	S b 8 — c 6	2. f 2 — f 4
3.	e 7 — e 5	3. d 2 — d 3
4.	L f 8 — d 6	4. e 2 — e 3
5.	S g 8 — h 6	5. S g 1 — f 3
6.	e 5 — f 4:	6. e 3 — f 4: [1]
7.	0 — 0	7. L f 1 — e 2
8.	b 7 — b 6	8. S b 1 — c 3
9.	L c 8 — b 7	9. 0 — 0
10.	S h 6 — f 5	10. S f 3 — g 5
11.	S c 6 — d 4	11. L e 2 — f 3
12.	S d 4 — f 3:	12. S g 5 — f 3:
13.	S f 5 — e 7	13. S f 3 — g 5
14.	f 7 — f 5	14. b 2 — b 3
15.	b 7 — b 6	15. S g 5 — h 3

Digitized by Google

	Mr. Staunton. Schwarz.		M. St.-Amant. Weiß.
16.	T f 8 — f 6	16.	D d 1 — h 5
17.	T f 6 — g 6	17.	g 2 — g 3
18.	D d 8 — e 8 [2]	18.	D h 5 — e 2
19.	D e 8 — f 7	19.	S c 3 — b 5
20.	T a 8 — e 8	20.	L c 1 — b 2
21.	L d 6 — b 8	21.	T a 1 — e 1
22.	T g 6 — e 6	22.	D e 2 — d 1
23.	S e 7 — g 6	23.	K g 1 — f 2
24.	D f 7 — e 7	24.	T e 1 — e 6:
25.	d 7 — e 6:	25.	D d 1 — h 5
26.	S g 6 — f 8	26.	S h 3 — g 1
27.	T e 8 — d 8	27.	T f 1 — d 1
28.	S f 8 — d 7	28.	D h 5 — g 6 [3]
29.	S d 7 — f 8	29.	D g 6 — h 5
30.	S f 8 — h 7	30.	h 2 — h 3
31.	S h 7 — f 6	31.	D h 5 — g 6
32.	S f 6 — e 8	32.	T d 1 — e 1 [4]
33.	D e 7 — f 7	33.	D g 6 — e 6:
34.	a 7 — a 6	34.	S b 5 — c 3
35.	S e 8 — f 6	35.	D e 6 — f 7: † [5]
36.	K g 8 — f 7:	36.	T e 1 — e 3
37.	g 7 — g 5	37.	S c 3 — e 2
38.	S f 6 — h 5	38.	L b 2 — e 5
39.	L b 8 — e 5:	39.	T e 3 — e 5:
40.	T d 8 — d 3:	40.	f 4 — g 5:
41.	h 6 — g 5:	41.	T e 5 — f 5: †
42.	K f 7 — g 6	42.	g 3 — g 4
43.	S h 5 — f 6	43.	T f 5 — e 5
44.	T d 3 — h 3:	44.	T e 5 — e 6 [6]
45.	T h 3 — h 2 †	45.	K f 2 — e 1

Digitized by Google

	Mr. Staunton. Schwarz.	M. St.-Amant. Weiß.
46.	L b 7 — c 8	T e 6 — b 6:
47.	L c 8 — g 4:	T b 6 — a 6:
48.	K g 6 — f 5	a 2 — a 4 [7]
49.	S f 6 — e 4	T a 6 — a 8
50.	L g 4 — e 2:	T a 8 — f 8 † [8]
51.	K f 5 — e 5	S g 1 — e 2:
52.	T h 2 — h 1 †	T f 8 — f 1
53.	T h 1 — h 3	S e 2 — g 1 [9]
54.	T h 3 — b 3:	S g 1 — f 3 †
55.	K e 5 — e 6	S f 3 — d 2 [10]
56.	T b 3 — e 3 †	K e 1 — d 1
57.	T e 3 — d 3	K d 1 — e 2
58.	T d 3 — d 2: †	K e 2 — e 3
59.	T d 2 — d 4	T f 1 — f 8
60.	S e 4 — d 6	T f 8 — g 8
61.	S d 6 — c 4: †	K e 3 — f 3
62.	g 5 — g 4 †	K f 3 — g 3
63.	S c 4 — e 5	a 4 — a 5
64.	T d 4 — d 3 †	K g 3 — f 4
65.	T d 3 — f 3 †	K f 4 — e 4
66.	T f 3 — f 1	T g 8 — e 8 †
67.	K e 6 — d 6	T e 8 — d 8 †
68.	K d 6 — c 7	T d 8 — g 8
69.	S e 5 — d 7	K e 4 — d 3
70.	T f 1 — f 4	K d 3 — c 3
71.	S d 7 — e 5	T g 8 — g 5
72.	K c 7 — d 6	K c 3 — b 3
73.	T f 4 — b 4 †	K b 3 — a 3
74.	S e 5 — c 4 †	K a 3 — a 2
75.	S c 4 — a 5: [11], und Schwarz gewinnt.	

Digitized by Google

1) e 3 — f 4: Die Eröffnung der Partie durch den Läuferbauer der Dame iſt bloß auf Vertheidigung berechnet, und führt daher nur höchſt ſelten zu intereſſanten Stellungen. Der beſte Gegenzug iſt wohl der nämliche Läuferbauer zwei Schritt. Bei dem ſiebenten Zuge weicht das obige Spiel von der 6ten Partie ab.

2) D d 8 — e 8. Ein guter Zug, der Weiß zur Defenſive nöthigt, indem ſonſt durch T g 6 — g 3 † die Königin verloren gehen würde.

3) D h 5 — g 6. Dieſer Zug wäre beſſer ſo lange verſchoben worden, bis der Springer die Dame angegriffen hätte. G.

4) T d 1 — e 1. Durch dieſen Zug werden die Bauern f 5 und e 6 bedroht.

5) D e 6 — f 7: † Das ſcheint für Weiß das Beſte zu ſein. Wollte die Dame den Pion f 5 nehmen, ſo würde ſie durch L b 7 — c 8 verloren gehen. Ebenſo würde das Schlagen des Pions b 6 die Dame und noch mehr den König einem gefährlichen Angriffe ausſetzen. G.

6) T e 5 — e 6. Wollte Weiß den feindlichen Thurm mit dem Springer g 1 nehmen, ſo würde es durch das Schach des ſchwarzen Springers Thurm und Bauer einbüßen. Dagegen hätte Weiß durch T e 5 — g 5: † und S g 1 — h 3: wahrſcheinlich eine Remiſe herbeigeführt. Allein M. St.-Amant hielt ſeine Stellung für vortheilhaft, und zog es vor, auf Gewinn zu ſpielen. G. Auch würde wohl Weiß, wenn es im 48ſten oder 53ſten Zuge anders geſpielt hätte, das Spiel unentſchieden gemacht haben.

7) a 2 — a 4. Dies iſt kein guter Zug, weil dadurch der Feind Zeit gewinnt, den König, und ſpäter

Digitized by Google

den Pion b 3 anzugreifen. Statt deſſen mußte Weiß den Thurm auf a 8 ziehen.

8) T a 8 — f 8 † Nothwendig, denn hätte der weiße König ſogleich den Springer geſchlagen, ſo würde ihn der Thurm mat geſetzt haben. G.

9) S e 2 — g 1. Es wäre beſſer geweſen, hier S e 2 — c 1 zu ſpielen, allein Weiß fürchtete den feindlichen Freibauer, und opferte daher den Pion b 3 auf. Indeſſen ſtehen dem Vorrücken jenes Pions mehrere Hinderniſſe entgegen, welche auch der Berichterſtatter in Galignani's *Messenger* überſehen zu haben ſcheint.

10) S f 3 — d 2. Ein Fehler, der den Verluſt des Springers zur Folge hat. G.

11) S c 4 — a 5: Die Partie wurde noch 14 Züge fortgeſetzt, Schwarz führte den Bauer des Königſpringers zur Dame und gewann: welches letztere ſchon mit dieſem (75.) Zuge als unvermeidlich erſcheint.

Digitized by Google

Dreizehnte Partie.

	M. St.-Amant. Schwarz.	Mr. Staunton. Weiß.
1.	d 7 — d 5	e 2 — e 3
2.	c 7 — c 5	d 2 — d 4
3.	e 7 — e 6	S g 1 — f 3
4.	S b 8 — c 6	c 2 — c 4 [1]
5.	S g 8 — f 6	S b 1 — c 3
6.	a 7 — a 6	L f 1 — e 2
7.	L f 8 — d 6	0 — 0
8.	0 — 0	b 2 — b 3
9.	b 7 — b 6	L c 1 — b 2
10.	c 5 — d 4 :	e 3 — d 4 :
11.	L c 8 — b 7	c 4 — d 5 :
12.	e 6 — d 5 :	L e 2 — d 3
13.	T f 8 — e 8	a 2 — a 3
14.	T a 8 — c 8	T a 1 — c 1
15.	T c 8 — c 7	T c 1 — c 2
16.	T c 7 — e 7	D d 1 — c 1
17.	h 7 — h 6	S c 3 — d 1
18.	D d 8 — d 7	b 3 — b 4
19.	b 6 — b 5	S d 1 — e 3
20.	L d 6 — f 4	S f 3 — e 5 [2]
21.	S c 6 — e 5 :	d 4 — e 5 :
22.	d 5 — d 4 [3]	e 5 — f 6 :

Digitized by Google

M. St. - Amant. Schwarz.		Mr. Staunton. Weiß.	
23.	T e 7 — e 3 : [4]	23.	D c 1 — d 1
24.	L b 7 — f 3 [5]	24.	g 2 — f 3 :
25.	T e 3 — d 3 : [6]	25.	K g 1 — g 2 [7]
26.	T d 3 — d 1 :	26.	T f 1 — d 1 :
27.	L f 4 — e 5	27.	f 6 — g 7 : [8]
28.	D d 7 — f 5	28.	T c 2 — c 5
29.	D f 5 — g 5 †	29.	K g 2 — f 1
30.	D g 5 — h 4	30.	K f 1 — e 2
31.	d 4 — d 3 † [9]	31.	K e 2 — d 3 :
32.	L e 5 — b 2 :	32.	K d 3 — c 2
33.	L b 2 — a 3 :	33.	T c 5 — c 6
34.	D h 4 — b 4 :, und Schwarz gewinnt. [10]		

Ueber die Eröffnung sind die Anmerkungen zu den Partien 7, 9, 11 zu vergleichen.

[1]) c 2 — c 4. Auch c 2 — c 3 würde ein guter Zug sein, sowie 6. L f 1 — d 3.

[2]) S f 3 — e 5. Weiß hatte schon lange den Springer auf dies Feld zu bringen gesucht. Der gegenwärtige Augenblick ist aber sehr übel gewählt, da es wenigstens den Tausch der beiden Springer und das Vorrücken des Pions d 5 hätte voraus sehen und berechnen können.

[3]) d 5 — d 4. Von diesem Zuge an spielt Schwarz meisterhaft bis an das Ende der Partie. G.

[4]) T e 7 — e 3: Der Bauer f 2 kann diesen Thurm wegen des drohenden Doppelschachs nicht nehmen.

[5]) L b 7 — f 3. Vortrefflich gespielt. Weiß muß, um die Dame, und zugleich, um den König vor dem in wenigen Zügen (durch die feindliche Dame) un-

vermeidlich drohenden Mat zu retten, dieſen Läufer ſchlagen, und ſo zwiſchen ſeinem hart bedrohten Könige und deſſen Offizieren einen undurchdringlichen Wall mit ſeinen eignen Bauern aufrichten, wodurch der König völlig iſolirt wird. G.

6) T e 3 — d 3: Ebenfalls ein meiſterhafter Zug, der auf der einen Seite den feindlichen König vollkommen abgeſchnitten läßt, anderſeits die Eroberung des feindlichen Läufers und der Dame bewirkt. G.

7) K g 1 — g 2. Nothwendig; denn würde die weiße Dame ziehn, ſo gäbe Schwarz in zwei Zügen mit der Dame auf h 2 Mat. G.

8) f 6 — g 7: Weiß, deſſen Lage ſchon faſt hoffnungslos iſt, verliert durch dieſen Zug noch ein Tempo, da Schwarz ſich weislich hütet, den ungefährlichen Pion g 7 zu nehmen.

9) d 4 — d 3 † Das Vorrücken dieſes für Weiß ſo verderblichen Pions bewirkt jetzt den Gewinn eines Läufers und eines Bauers. G.

10) Herr Staunton gab bei dieſem Zuge das Spiel, welches von Herrn Saint-Amant ganz im Style von La Bourdonnais geſpielt wurde, als verloren auf.

Vierzehnte Partie.

Dieſelbe dauerte faſt ohne Unterbrechung von Morgens eilf bis Nachts halb zwölf Uhr, und wurde als unentſchieden abgebrochen.

Da die einzelnen Züge derſelben indeſſen nicht von beſonderem Intereſſe ſind, ſo wird ſie hier, ebenſo wie in Galignani's *Messenger*, weggelaſſen.

Digitized by Google

Fünfzehnte Partie.

	M. St.-Amant. Weiß.		Mr. Staunton. Schwarz.
1.	d 2 — d 4	1.	d 7 — d 5
2.	c 2 — c 4	2.	e 7 — e 6 [1]
3.	S b 1 — c 3	3.	S g 8 — f 6
4.	S g 1 — f 3	4.	a 7 — a 6 [2]
5.	c 4 — c 5	5.	L f 8 — e 7
6.	L c 1 — g 5	6.	0 — 0
7.	e 2 — e 3	7.	b 7 — b 6
8.	b 2 — b 4	8.	L c 8 — b 7
9.	L g 5 — f 6:	9.	L e 7 — f 6:
10.	L f 1 — d 3	10.	a 6 — a 5
11.	a 2 — a 3	11.	S b 8 — d 7
12.	c 5 — b 6:	12.	c 7 — b 6:
13.	0 — 0	13.	D d 8 — e 7
14.	D d 1 — b 3	14.	a 5 — b 4:
15.	a 3 — b 4:	15.	T f 8 — c 8
16.	L d 3 — b 5	16.	S d 7 — f 8
17.	T f 1 — c 1	17.	S f 8 — g 6
18.	L b 5 — e 2	18.	D e 7 — d 8
19.	S c 3 — b 5	19.	L f 6 — e 7
20.	S f 3 — e 1	20.	L b 7 — a 6
21.	f 2 — f 4	21.	S g 6 — h 4
22.	K g 1 — f 2	22.	S h 4 — f 5

Digitized by Google

	M. St.-Amant. Weiß.	Mr. Staunton. Schwarz.
23.	S e 1 — f 3	L a 6 — b 5:
24.	T a 1 — a 8:	T c 8 — a 8:
25.	L e 2 — b 5:	S f 5 — d 6
26.	L b 5 — d 3	b 6 — b 5
27.	S f 3 — e 5	S d 6 — c 4
28.	S e 5 — c 6	D d 8 — d 6
29.	S c 6 — e 7: †	D d 6 — e 7:
30.	L d 3 — c 4: [3]	d 5 — c 4: [4]
31.	D b 3 — b 2	T a 8 — a 4
32.	T c 1 — b 1	D e 7 — a 7
33.	D b 2 — c 2	g 7 — g 6
34.	h 2 — h 4	D a 7 — e 7
35.	T b 1 — h 1	D e 7 — b 4:
36.	D c 2 — e 4	D b 4 — b 2 †
37.	K f 2 — g 3	T a 4 — a 2
38.	T h 1 — f 1	b 5 — b 4
39.	D e 4 — b 7	h 7 — h 5
40.	K g 3 — h 3	c 4 — c 3
41.	T f 1 — g 1	D b 2 — f 2
42.	D b 7 — b 8 †	K g 8 — h 7
43.	D b 8 — f 8	D f 2 — e 3: † [5]
44.	g 2 — g 3	T a 2 — a 7
45.	T g 1 — a 1	D e 3 — d 4:
46.	T a 1 — a 7:	D d 4 — a 7:
47.	D f 8 — b 4:	D a 7 — g 1
48.	D b 4 — b 7	K h 7 — g 7
49.	D b 7 — e 4	D g 1 — c 5 [6]
50.	D e 4 — e 1	c 3 — c 2
51.	D e 1 — a 1 †	K g 7 — h 7
52.	D a 1 — c 1	D c 5 — f 5 †

Digitized by Google

M. St.-Amant. Weiß.		Mr. Staunton. Schwarz.
53.	K h 3 — h 2	53. D f 5 — d 3
54.	f 4 — f 5	54. D d 3 — e 2 †
55.	K h 2 — h 3	55. D e 2 — d 1
56.	f 5 — g 6 :	56. f 7 — g 6 :, und Schwarz gewinnt.

[1]) e 7 — e 6. Dies iſt vielleicht der beſte Zug, wenn man das Gambit der Dame nicht annehmen will. Indeſſen würde auch c 7 — c 6, ſowie der zuerſt von Dr. Salvio und Ponziani (*Il giuoco incomparabile degli Scacchi*, Modena 1782, [Roma 1829] pag. 142, 145) empfohlene, und von v. Bilguer (Handbuch S. 358 — 362) weitläuftig ausgeführte Zug c 7 nach c 5 eine ſichere Vertheidigung gewähren.

[2]) a 7 — a 6. Bis zu dieſem Zuge iſt die Eröffnung des Spiels von beiden Seiten vollkommen regelmäßig. Vergl. die Partien 7, 9, 11, 13, 17.

[3]) L d 3 — c 4 : Das Schlagen des Springers iſt zwar gewiſſermaßen nothwendig, allein Schwarz erhält nun einen nicht iſolirten Freibauer, deſſen Vorrücken bald verderblich wird. G.

[4]) d 5 — c 4 : Schwarz ſpielt ſehr gut, indem es mit dieſem Pion den feindlichen Läufer nimmt, denn nun wird der iſolirte, am Vorrücken gehinderte, weiße Pion bald unwiderſtehlich angegriffen, und dann das Spiel durch das Vordringen der beiden Freibauern entſchieden werden.

[5]) D f 2 — e 3 : † Da die weiße Dame ein immerwährendes Schach zu geben droht, ſo durfte Schwarz

den feindlichen Thurm nicht nehmen; ebenſowenig im 45. Zuge.

*) D g 1 — c 5. Nun iſt der Gewinn der Partie für Schwarz entſchieden.

Sechszehnte Partie.

	Mr. Staunton. Weiß.		M. St.-Amant. Schwarz.
1.	c 2 — c 4	1.	c 7 — c 5
2.	S b 1 — c 3	2.	e 7 — e 5
3.	e 2 — e 3	3.	S b 8 — c 6
4.	a 2 — a 3	4.	f 7 — f 5
5.	d 2 — d 3	5.	S g 8 — f 6
6.	S g 1 — e 2	6.	d 7 — d 6
7.	S e 2 — g 3	7.	L f 8 — e 7
8.	L f 1 — e 2	8.	0 — 0
9.	0 — 0	9.	h 7 — h 6
10.	L e 2 — f 3	10.	K g 8 — h 7
11.	L f 3 — d 5	11.	D d 8 — e 8
12.	T a 1 — b 1	12.	a 7 — a 5
13.	S c 3 — b 5	13.	D e 8 — d 8

Digitized by Google

	Mr. Staunton. Weiß.	M. St.-Amant. Schwarz.
14.	b 2 — b 3 [1]	S f 6 — d 5 :
15.	c 4 — d 5 :	S c 6 — a 7
16.	S b 5 — c 3	L c 8 — d 7
17.	f 2 — f 4	L e 7 — f 6
18.	S c 3 — e 2	g 7 — g 6
19.	e 3 — e 4	S a 7 — b 5
20.	e 4 — f 5 :	g 6 — f 5 :
21.	S g 3 — h 5	D d 8 — e 8
22.	S h 5 — f 6 :	T f 8 — f 6 :
23.	f 4 — e 5 :	D e 8 — e 5 : [2]
24.	a 3 — a 4	S b 5 — d 4
25.	S e 2 — f 4	T a 8 — g 8
26.	L c 1 — d 2	T f 6 — f 7
27.	T f 1 — f 2	T g 8 — g 4
28.	h 2 — h 3	T g 4 — g 3
29.	D d 1 — h 5 [3]	D e 5 — f 6 [4]
30.	S f 4 — e 6	L d 7 — e 6 :
31.	d 5 — e 6 :	D f 6 — e 6 :
32.	L d 2 — h 6 :	D e 6 — g 6
33.	D h 5 — g 6 : [5]	K h 7 — g 6 :
34.	L h 6 — f 4	T g 3 — d 3 :
35.	L f 4 — d 6 :	S d 4 — b 3 :
36.	L d 6 — f 4	T f 7 — e 7
37.	T f 2 — f 3	T d 3 — f 3 :
38.	g 2 — f 3 :	c 5 — c 4
39.	K g 1 — f 2	T e 7 — e 6
40.	T b 1 — g 1 † [6]	K g 6 — f 6
41.	h 3 — h 4	S b 3 — c 5
42.	L f 4 — d 2	S c 5 — a 4 :
43.	h 4 — h 5	c 4 — c 3

Digitized by Google

	Mr. Staunton. Weiß.	M. St.-Amant. Schwarz.
44.	L d 2 — e 3	f 5 — f 4 [7]
45.	L e 3 — f 4 :	S a 4 — b 2
46.	L f 4 — g 5 †	K f 6 — f 5
47.	T g 1 — g 4 [8]	S b 2 — d 3 †
48.	K f 2 — g 3	S d 3 — e 5
49.	L g 5 — d 8	S e 5 — g 4 :
50.	f 3 — g 4 :	K f 5 — e 5
51.	L d 8 — g 5	c 3 — c 2
52.	h 5 — h 6	T e 6 — c 6
53.	h 6 — h 7	T c 6 — c 8
54.	L g 5 — c 1 [9]	K e 5 — f 6
55.	K g 3 — f 3	K f 6 — g 6
56.	K f 3 — e 2	T c 8 — d 8
57.	h 7 — h 8 (D.)	T d 8 — h 8 :, und Schwarz gewinnt.

[1]) b 2 — b 3. Die Eröffnung der Partie iſt von beiden Seiten nicht ganz correct. Weiß hätte wohl beſſer mit dem Läufer d 5 den Springer geſchlagen, wodurch Schwarz einen Doppelbauer erhalten hätte, während jetzt Weiß einen ſolchen läſtigen und ſpäterhin unhaltbaren Doppelpion bekommt.

[2]) D e 8 — e 5: Schwarz verletzt hier die von Philidor aufgeſtellte Regel: „daß man die Mittelbauern nicht trennen müſſe;" Weiß hätte vielleicht durch 24. L c 1 — b 2 dem Spiel eine günſtigere Wendung geben können; ein Zug, deſſen weitere Folgen wir der Prüfung der Schachfreunde anheim ſtellen.

[3]) D d 1 — h 5. Schwarz iſt jetzt einem heftigen

Angriffe durch Springer, Läufer und Dame ausgesetzt. G.

4) D e 5 — f 6. Dies, und nicht T f 7 — g 7, (G.) scheint bei genauer Untersuchung der beste Zug für Schwarz zu sein.

5) D h 5 — g 6: Der Damentausch ist nothwendig; denn würde die Dame auf h 4 zurückgehen, so würde Schwarz den Pion g 2 schlagen, und Schach geben, indem der feindliche Thurm (wegen des Doppelschach drohenden Springers) den Thurm g 2 nicht nehmen könnte. G.

6) T b 1 — g 1 † Dieses Schach bringt Schwarz in große Gefahr, indem der König, wollte er auf die Thurmlinie h gehen, von seinen Offizieren abgeschnitten und so dem Angriff des feindlichen Thurms und Läufers ausgesetzt sein würde. Dagegen droht ihm, wenn er auf die Läuferlinie f geht, das Vorrücken des weißen Thurmbauers verderblich zu werden. G.

7) f 5 — f 4. Ein vortrefflicher Zug, um dem König Luft zu verschaffen. Ohne das Opfer dieses Pions würde M. de St.-Amant das Spiel höchstens remis gemacht haben.

8) T g 1 — g 4. Ein Fehler, der den Verlust der Partie zur Folge hat. Weiß mußte statt dessen den Läufer ziehen. Mr. Staunton übersah hier offenbar das Schach des feindlichen Springers auf d 3, und den folgenden Springerzug d 3 — e 5.

9) L g 5 — c 1. Der Läufer beabsichtigt, sobald der Thurm auf h 8 gehen sollte, Schach zu geben. G. Allein auch dieses Schach würde nichts genützt haben.

Digitized by Google

Siebenzehnte Partie.

	M. St.-Amant. Weiß.	Mr. Staunton. Schwarz.
1.	d 2 — d 4	d 7 — d 5
2.	c 2 — c 4	e 7 — e 6
3.	S b 1 — c 3	S g 8 — f 6
4.	e 2 — e 3	c 7 — c 5
5.	S g 1 — f 3	S b 8 — c 6
6.	a 2 — a 3	a 7 — a 6 [1]
7.	b 2 — b 3	L f 8 — e 7
8.	L f 1 — e 2	b 7 — b 6
9.	0 — 0	0 — 0 [2]
10.	D d 1 — d 3	L c 8 — b 7
11.	T f 1 — d 1	c 5 — d 4:
12.	e 3 — d 4:	d 5 — c 4:
13.	b 3 — c 4:	D d 8 — c 7
14.	h 2 — h 3	T a 8 — c 8
15.	L c 1 — b 2	T f 8 — d 8
16.	T a 1 — c 1	S c 6 — a 5
17.	S f 3 — d 2	D c 7 — f 4
18.	g 2 — g 3	D f 4 — c 7
19.	S c 3 — e 4	S f 6 — e 4:
20.	S d 2 — e 4:	f 7 — f 5
21.	S e 4 — d 2	L e 7 — f 6

Digitized by Google

	M. St.-Amant. Weiß.		Mr. Staunton. Schwarz.
22.	D d 3 — e 3	22.	D c 7 — e 7
23.	L b 2 — c 3	23.	S a 5 — c 6
24.	d 4 — d 5	24.	L f 6 — c 3 :
25.	T c 1 — c 3 :	25.	e 6 — d 5 :
26.	c 4 — d 5 :	26.	D e 7 — e 3 :
27.	f 2 — e 3 :	27.	S c 6 — e 5
28.	T c 3 — c 8 :	28.	T d 8 — c 8 :
29.	S d 2 — f 3	29.	S e 5 — f 3 :
30.	L e 2 — f 3 :	30.	K g 8 — f 8
31.	g 3 — g 4	31.	g 7 — g 6
32.	g 4 — f 5 :	32.	g 6 — f 5 :
33.	K g 1 — f 2	33.	K f 8 — f 7
34.	K f 2 — g 3	34.	K f 7 — f 6
35.	T d 1 — b 1	35.	b 6 — b 5
36.	T b 1 — d 1	36.	K f 6 — e 5
37.	d 5 — d 6	37.	L b 7 — f 3 :
38.	d 6 — d 7	38.	T c 8 — d 8
39.	K g 3 — f 3 :	39.	h 7 — h 5
40.	h 3 — h 4	40.	K e 5 — e 6
41.	K f 3 — f 4	41.	T d 8 — d 7 :
42.	T d 1 — d 7 :	42.	K e 6 — d 7 :
43.	K f 4 — f 5 :	43.	a 6 — a 5
44.	K f 5 — e 5	44.	K d 7 — c 6
45.	K e 5 — d 4	45.	K c 6 — d 6
46.	e 3 — e 4	46.	b 5 — b 4
47.	a 3 — b 4 :	47.	a 5 — b 4 :
48.	K d 4 — c 4	48.	K d 6 — e 5
49.	K c 4 — b 4 :	49.	K e 5 — e 4 :
50.	K b 4 — c 4	50.	K e 4 — e 3

Digitized by Google

M. St.-Amant. Weiß.		Mr. Staunton. Schwarz.	
51.	K c 4 — c 3	51.	K e 3 — e 2
52.	K c 3 — c 2	52.	K e 2 — f 3
53.	K c 2 — d 2	53.	K f 3 — g 3
54.	K d 2 — e 1	54.	K g 3 — h 4:
55.	K e 1 — f 1	55.	Remis. [3]

[1] a 7 — a 6. Durch dieſen Zug vermeidet Mr. Staunton den in den Partieen 9 und 11 gemachten Fehler.

[2] 0 — 0. Bis ſoweit ſind von beiden Seiten die gleichen Züge gemacht worden. Vergl. die Partieen 7, 9, 11, 13, 15.

[3] Weiß ſpielt am Ende der Partie durchaus correct, indem es fortwährend mit ſeinem Könige gegenüber dem feindlichen die Oppoſition auf dem dritten Felde behauptet. Hätte es dieſes einmal unterlaſſen, und z. B. im 48. Zuge Schach gegeben, ſo würde es verloren haben.

Digitized by Google

Achtzehnte Partie.

	Mr. Staunton. Schwarz.	M. St.-Amant. Weiß.
1.	c 7 — c 5	d 2 — d 4 [1]
2.	S b 8 — c 6	e 2 — e 3
3.	d 7 — d 5	S g 1 — f 3
4.	S g 8 — f 6	c 2 — c 4
5.	e 7 — e 6	S b 1 — c 3
6.	a 7 — a 6	a 2 — a 3
7.	d 5 — c 4 :	L f 1 — c 4 :
8.	b 7 — b 5	L c 4 — e 2
9.	L c 8 — b 7	0 — 0
10.	L f 8 — e 7	d 4 — c 5 :
11.	L e 7 — c 5 :	b 2 — b 4
12.	L c 5 — d 6	L c 1 — b 2
13.	0 — 0	D d 1 — c 2
14.	T a 8 — c 8	T f 1 — d 1
15.	D d 8 — e 7	T a 1 — c 1
16.	T f 8 — d 8	L e 2 — d 3
17.	h 7 — h 6	D c 2 — e 2 [2]
18.	L d 6 — b 8	S c 3 — e 4
19.	S f 6 — e 4 :	L d 3 — e 4 :
20.	f 7 — f 5	T d 1 — d 8 : †
21.	D e 7 — d 8 :	L e 4 — c 6 :

Digitized by Google

	Mr. Staunton. Schwarz.	M. St.-Amant. Weiß.
22.	L b 7 — c 6:	S f 3 — d 4
23.	L c 6 — d 5	T c 1 — c 8:
24.	D d 8 — c 8:	f 2 — f 4
25.	e 6 — e 5	f 4 — e 5:
26.	L b 8 — e 5:	D e 2 — d 2
27.	K g 8 — b 7	S d 4 — f 3
28.	L d 5 — f 3:	L b 2 — e 5:
29.	L f 3 — e 4	D d 2 — c 3
30.	D c 8 — e 8	D c 3 — b 2 [3]
31.	D e 8 — g 6	h 2 — h 3
32.	D g 6 — f 7	K g 1 — h 2
33.	h 6 — h 5	D b 2 — d 2
34.	D f 7 — g 6	D d 2 — f 2
35.	D g 6 — e 6	D f 2 — b 2
36.	D e 6 — d 7	D b 2 — c 3
37.	K h 7 — g 8	D c 3 — c 7
38.	D d 7 — c 7:	L e 5 — c 7:
39.	K g 8 — f 7	K h 2 — g 3
40.	K f 7 — e 6	h 3 — h 4
41.	K e 6 — d 5	K g 3 — f 2
42.	K d 5 — c 4	g 2 — g 3
43.	K c 4 — b 3	K f 2 — e 2
44.	K b 3 — a 3:	L c 7 — a 5
45.	K a 3 — b 3	K e 2 — d 2
46.	K b 3 — b 2	L a 5 — c 7
47.	g 7 — g 6	L c 7 — d 8
48.	K b 2 — b 3	L d 8 — a 5
49.	K b 3 — c 4	K d 2 — e 2
50.	K c 4 — c 3	K e 2 — e 1
51.	L e 4 — g 2	K e 1 — f 2

Digitized by Google

Mr. Staunton. Schwarz.		M. St.-Amant. Weiß.	
52.	L g 2 — d 5	52.	K f 2 — e 2
53.	L d 5 — c 4†	53.	K e 2 — e 1
54.	K c 3 — d 3	54.	K e 1 — f 2 [4]
55.	L c 4 — d 5	55.	L a 5 — c 7
56.	L d 5 — c 6	56.	L c 7 — b 6
57.	K d 3 — d 2	57.	L b 6 — c 7

Remis.

[1]) d 2 — d 4. Dieſer Zug iſt wohl ſchwerlich ſo ſtark, wie c 2 — c 4, allein da Schwarz dieſen Pion nicht nimmt, ſo entſteht im 6. Zuge genau die gleiche Stellung, wie in der 17. Partie. Vergl. auch den Anfang der 12. Partie.

[2]) D c 2 — e 2. Das Spiel iſt vollkommen gleich, doch hat Schwarz einen Zug voraus.

[3]) D c 3 — b 2. Der Läufer durfte den Bauer g 7 nicht nehmen, weil er durch die feindliche Dame (e 8 — g 6) verloren geweſen wäre. Als Variante zum 36. Zuge wollen wir D b 2 — d 4 anführen.

[4]) K e 1 — f 2. Weiß, das ſich mit dem Könige offenbar von ſeinen Bauern nicht entfernen darf, verhindert, indem es denſelben fortwährend dem feindlichen Könige entgegenſtellt, den Verluſt der Partie, welche zwar vollkommen correct geſpielt wurde, aber kein beſonderes Intereſſe gewährt.

Digitized by Google

Neunzehnte Partie.

Damengambit.

	M. St.-Amant. Weiß.		Mr. Staunton. Schwarz.
1.	d 2 — d 4	1.	d 7 — d 5
2.	c 2 — c 4	2.	d 5 — c 4:
3.	e 2 — e 3 [1]	3.	e 7 — e 5
4.	L f 1 — c 4:	4.	e 5 — d 4:
5.	e 3 — d 4:	5.	L f 8 — d 6 [2]
6.	S g 1 — f 3	6.	S g 8 — f 6
7.	h 2 — h 3 [3]	7.	0 — 0
8.	0 — 0	8.	S b 8 — c 6
9.	L c 1 — g 5	9.	L d 6 — e 7
10.	S b 1 — c 3	10.	L c 8 — f 5
11.	a 2 — a 3	11.	S f 6 — e 4
12.	L g 5 — e 3	12.	L e 7 — f 6
13.	T f 1 — e 1	13.	S e 4 — d 6
14.	L c 4 — a 2	14.	h 7 — h 6
15.	D d 1 — a 4	15.	S c 6 — e 7
16.	T a 1 — d 1	16.	S e 7 — g 6
17.	L e 3 — c 1	17.	c 7 — c 6 [4]
18.	S f 3 — e 5	18.	D d 8 — c 7
19.	g 2 — g 4 [5]	19.	b 7 — b 5

Digitized by Google

	M. St.-Amant. Weiß.		Mr. Staunton. Schwarz.
20.	D a 4 — b 4	20.	L f 5 — c 2
21.	T d 1 — d 2 [6]	21.	a 7 — a 5
22.	D b 4 — c 5	22.	L f 6 — e 5:
23.	d 4 — e 5:	23.	S d 6 — b 7
24.	S c 3 — b 5:	24.	S b 7 — c 5:
25.	S b 5 — c 7:	25.	S c 5 — d 3
26.	T d 2 — d 3:	26.	L c 2 — d 3:
27.	S c 7 — a 8:	27.	T f 8 — a 8:
28.	f 2 — f 4	28.	T a 8 — e 8
29.	T e 1 — d 1	29.	L d 3 — e 4
30.	T d 1 — d 4	30.	L e 4 — d 5
31.	L a 2 — d 5:	31.	c 6 — d 5:
32.	K g 1 — f 1 [7]	32.	T e 8 — c 8
33.	L c 1 — e 3	33.	S g 6 — e 7
34.	K f 1 — e 2	34.	T c 8 — b 8
35.	L e 3 — c 1	35.	K g 8 — f 8
36.	b 2 — b 4	36.	T b 8 — b 5
37.	b 4 — a 5:	37.	S e 7 — c 6
38.	T d 4 — a 4	38.	S c 6 — a 5:
39.	L c 1 — d 2	39.	S a 5 — c 6
40.	L d 2 — b 4 †	40.	K f 8 — e 8
41.	h 3 — h 4	41.	g 7 — g 5
42.	f 4 — g 5:	42.	h 6 — g 5:
43.	T a 4 — a 8 †	43.	K e 8 — d 7
44.	h 4 — h 5	44.	S c 6 — b 4:
45.	h 5 — h 6	45.	S b 4 — c 6
46.	h 6 — h 7 [8]	46.	T b 5 — b 2 †
47.	K e 2 — d 3	47.	T b 2 — b 3 †
48.	K d 3 — c 2	48.	T b 3 — h 3
49.	h 7 — h 8 (D.)	49.	T h 3 — h 8:

Digitized by Google

	M. St.-Amant. Weiß.	Mr. Staunton. Schwarz.
50.	T a 8 — h 8:	S c 6 — e 5:
51.	K c 2 — c 3	S e 5 — g 4:
52.	K c 3 — d 4	S g 4 — f 6
53.	K d 4 — e 5	K d 7 — e 7
54.	a 3 — a 4	S f 6 — d 7†
55.	K e 5 — f 5	d 5 — d 4
56.	a 4 — a 5	S d 7 — c 5
57.	K f 5 — g 5:	d 4 — d 3
58.	K g 5 — f 4	d 3 — d 2
59.	T h 8 — h 1	K e 7 — d 7
60.	K f 4 — e 3	K d 7 — c 6
61.	T h 1 — b 1	d 2 — d 1 (D.) [9]
62.	T b 1 — d 1:	K c 6 — b 5
63.	T d 1 — d 5	K b 5 — c 6
64.	K e 3 — d 4	S c 5 — e 6†
65.	K d 4 — c 4	K c 6 — b 7
66.	T d 5 — d 7†	K b 7 — a 6
67.	T d 7 — f 7:	S e 6 — d 8 [10]
68.	T f 7 — f 5	S d 8 — c 6
69.	T f 5 — f 6	K a 6 — b 7
70.	K c 4 — b 5	S c 6 — a 7†
71.	K b 5 — c 5	S a 7 — c 8
72.	T f 6 — h 6	S c 8 — a 7
73.	a 5 — a 6†	K b 7 — b 8
74.	T h 6 — h 7	S a 7 — c 8
75.	T h 7 — b 7†	K b 8 — a 8
76.	K c 5 — c 6	S c 8 — a 7†
77.	K c 6 — c 7	S a 7 — c 6
78.	K c 7 — b 6	S c 6 — b 4
79.	T b 7 — d 7, und Weiß gewinnt.	

Digitized by Google

1) e 2 — e 3. Weiß hatte hier die Wahl unter mehreren guten Zügen:

I.

Die meiſten älteren und einige neuere Schriftſteller halten **e 2 — e 4** für den ſtärkſten Zug, z. B.

Damiano, Cap. III.
Ruy Lopez, (überſetzt von G. D. Tarsia 1584.) S. 168.
Philidor, (Pariſer Ausgabe von 1803.) S. 99.
Traité des Amateurs, (Berliner Ueberſetzung von 1780.) S. 245.
Elias Stein, (Haager Ueberſetzung von 1789.) S. 111.
Allgaier, (Sechste Auflage von 1834.) S. 100.
George Walker, (Ueberſ. von Schierecк. 1833. 1836.)
De la Bourdonnais, (*Nouveau Traité* 1833.) S. 164.
Alexandre, Tab. 42 und 43.
Palamède, 1842. S. 10.
Fünfzig Partieen ꝛc., überſetzt von Bledow. Berlin 1835. Partie 14 und 15.

Der beſte Gegenzug auf 3. e 2 — e 4 iſt wohl 3. e 7 — e 5, worauf dann Weiß entweder mit 4. d 4 — d 5, oder mit 4. d 4 — e 5: antworten kann.

Weniger gut, als 3. e 7 — e 5, ſind 3. c 7 nach c 5, oder 3. f 7 — f 5, oder 3. b 7 — b 5. Hinſichtlich dieſes letztern Zuges, der nicht ſo ſchlecht iſt, als man früher gewöhnlich glaubte, iſt beſonders v. Bilguer's Handbuch S. 354 nachzuſehen.

Digitized by Google

II.

Ueber **3. S b 1 — c 3** findet man das Weitere in:

v. Bilguer. S. 358.
Fünfzig Partieen. Partie 4.
Alexandre. Tab. 44.
Chess-Chronicle, I. S. 194.

III.

In der neueſten Zeit iſt endlich **3. e 2 — e 3** ziemlich allgemein als der beſte Zug für Weiß anerkannt worden, indem einerſeits die Unterſtützung des Gambitbauers durch b 7 — b 5 dadurch unmöglich wird, (vergl. v. Bilguer, S. 356. §. 2, Nr. 4 und 5.) anderſeits weder 3. e 7 — e 5, noch e 7 nach e 6, noch f 7 — f 5, noch c 7 — c 5 den Schwarzen das geringſte Uebergewicht zu geben vermag.

Fünfzig Partieen. Partie 5 bis 13.
G. Walker. (*New treatise*, 1841.) S. 100.
Alexandre. Tab. 43, 44.
v. Bilguer. S. 358, Note 1 und 2.

[2] L f 8 — d 6. Dieſer Zug iſt vielleicht noch ſtärker, als S g 8 — f 6, welchen Mr. Staunton früher gegen den Schachclub zu Bristol that, und der ſich auch in den meiſten Partieen (5 — 13) zwiſchen de la Bourdonnais und M. Donnell findet; vergleiche v. Bilguer, S. 356 und 361.

[3] h 2 — h 3. La Bourdonnais (5te Partie) zog hier vor, zu rochiren.

[4] c 7 — c 6. Schwarz hätte wohl beſſer den Thurm des Königs auf e 8 geſpielt, um dem feindlichen Springer das Vorrücken auf e 5 zu verwehren. G.

Digitized by Google

5) g 2 — g 4. Ein vortrefflicher Zug, der Schwarz mit dem Verluſt einer Figur bedroht. G.

6) T d 1 — d 2. Hier würde Weiß, wenn es den feindlichen Springer mit dem ſeinigen nehmen würde, eine Figur gewinnen, während es jetzt nur einen Bauer erobert.

7) K g 1 — f 1. Hier hätte Weiß durch das Nehmen des feindlichen Damenbauers den Gewinn des Spiels ſehr beſchleunigt. Allein es fürchtete ohne Grund den Angriff des feindlichen Thurms.

8) h 6 — h 7. Hätte Weiß den Springer geſchlagen, ſo würde dieſer Bauer niemals zur Dame gelangt ſein. G.

9) d 2 — d 1. Schwarz ſcheint hier den Zug des feindlichen Thurms nach d 5 überſehen zu haben. G.

10) S e 6 — d 8. Schwarz würde, wenn es den feindlichen Bauer mit dem Könige nehmen wollte, durch T f 7 — f 5 † den Springer, und das Spiel verlieren.

Digitized by Google

Zwanzigſte Partie.

	Mr. Staunton. Weiß.		M. St.-Amant. Schwarz.	
1.	c 2 — c 4		1.	e 7 — e 6
2.	e 2 — e 4		2.	c 7 — c 6 [1]
3.	d 2 — d 4		3.	d 7 — d 5
4.	e 4 — d 5 :		4.	e 6 — d 5 :
5.	S b 1 — c 3		5.	S g 8 — f 6
6.	S g 1 — f 3		6.	L f 8 — e 7
7.	L f 1 — d 3		7.	0 — 0
8.	0 — 0		8.	L c 8 — g 4
9.	L c 1 — e 3		9.	S b 8 — d 7
10.	b 2 — b 3		10.	h 7 — h 6
11.	K g 1 — h 1 [2]		11.	L e 7 — b 4
12.	S c 3 — e 2		12.	L b 4 — d 6
13.	L e 3 — f 4		13.	L d 6 — f 4 :
14.	S e 2 — f 4 :		14.	S f 6 — h 5
15.	S f 4 — h 5 :		15.	L g 4 — h 5 :
16.	L d 3 — e 2		16.	T f 8 — e 8
17.	T f 1 — e 1		17.	D d 8 — c 7
18.	S f 3 — g 1		18.	L h 5 — e 2 :
19.	T e 1 — e 2 :		19.	S d 7 — f 6
20.	D d 1 — d 3		20.	S f 6 — g 4

Digitized by Google

	Mr. Staunton. Weiß.	M. St.-Amant. Schwarz.
21.	S g 1 — f 3	T e 8 — e 4
22.	h 2 — h 3	T a 8 — e 8
23.	S f 3 — e 5 [3]	S g 4 — e 5 :
24.	T e 2 — e 4 :	S e 5 — d 3 :, und Schwarz gewinnt.

[1] c 7 — c 6. Dieser Zug ist vielleicht nicht so gut, wie c 7 — c 5. Vergl. Chess-Chronicle, III. S. 133.

[2] K g 1 — h 1. Durch diesen Zug verliert Weiß ganz unnöthigerweise ein Tempo, auch ist der König auf h 1 nicht gut placirt.

[3] S f 3 — e 5. Ein Fehler, der entscheidend wird. Weiß hätte sich wahrscheinlich noch mit dem Opfer eines Pions aus der Gefahr ziehen können. G.

Ein und zwanzigſte Partie.

	M. St.-Amant. Weiß.	Mr. Staunton. Schwarz.
1.	d 2 — d 4	d 7 — d 5
2.	c 2 — c 4	e 7 — e 6
3.	e 2 — e 3	c 7 — c 5
4.	S b 1 — c 3	S g 8 — f 6
5.	S g 1 — f 3 [1]	L f 8 — e 7 [2]
6.	L f 1 — d 3	b 7 — b 6
7.	0 — 0	0 — 0
8.	b 2 — b 3	L c 8 — b 7
9.	c 4 — d 5 :	e 6 — d 5 :
10.	D d 1 — c 2	S b 8 — c 6
11.	a 2 — a 3	a 7 — a 6
12.	T f 1 — d 1	c 5 — d 4 :
13.	e 3 — d 4 :	b 7 — b 6
14.	b 3 — b 4	L e 7 — d 6
15.	T d 1 — e 1	b 6 — b 5
16.	b 2 — b 3	T a 8 — c 8
17.	D c 2 — b 3	D d 8 — c 7
18.	L c 1 — d 2	D c 7 — b 6
19.	L d 2 — e 3	S c 6 — e 7
20.	T a 1 — c 1	S f 6 — h 5

Digitized by Google

	M. St.-Amant. Weiß.	Mr. Staunton. Schwarz.
21.	D b 3 — d 1	S h 5 — f 6
22.	S f 3 — h 4	T c 8 — c 7
23.	D d 1 — d 2	S f 6 — h 7
24.	D d 2 — c 2	S h 7 — f 6
25.	K g 1 — h 1 [3]	S f 6 — e 8
26.	S h 4 — f 5	S e 7 — f 5 :
27.	L d 3 — f 5 :	a 6 — a 5
28.	D c 2 — b 3	a 5 — b 4 :
29.	a 3 — b 4 :	T c 7 — c 4
30.	S c 3 — a 2	S e 8 — f 6
31.	L f 5 — d 3	D b 6 — c 6
32.	D b 3 — b 2	D c 6 — d 7
33.	K h 1 — g 1	S f 6 — h 5
34.	D b 2 — d 2	f 7 — f 5
35.	f 2 — f 4	S h 5 — g 3
36.	L d 3 — c 4 :	d 5 — c 4 :
37.	D d 2 — b 2	T f 8 — f 6
38.	S a 2 — c 3	S g 3 — e 4
39.	T e 1 — e 2	T f 6 — g 6
40.	T c 1 — d 1 [4]	S e 4 — c 3 :
41.	D b 2 — c 3 :	L b 7 — f 3
42.	T d 1 — d 2	L f 3 — e 2 :
43.	T d 2 — e 2 :	D d 7 — e 7
44.	D c 3 — b 2	T g 6 — e 6
45.	K g 1 — f 2	T e 6 — e 4
46.	D b 2 — a 2	K g 8 — f 7
47.	g 2 — g 3	D e 7 — b 7
48.	D a 2 — a 3	T e 4 — e 8
49.	D a 3 — c 3	D b 7 — h 1

Digitized by Google

	M. St.-Amant. Weiß.	Mr. Staunton. Schwarz.
50.	h 3 — h 4	50. g 7 — g 5
51.	D c 3 — e 1	51. D h 1 — h 2 †
52.	K f 2 — f 1	52. D h 2 — h 3 †
53.	K f 1 — g 1	53. D h 3 — g 4
54.	h 4 — g 5 :	54. L d 6 — f 4 :
55.	L e 3 — f 4 :	55. D g 4 — e 2 :
56.	D e 1 — e 2 :	56. T e 8 — e 2 :
57.	g 5 — h 6 :	57. c 4 — c 3
58.	K g 1 — f 1	58. T e 2 — e 4
59.	L f 4 — c 1	59. K f 7 — g 6
60.	d 4 — d 5	60. c 3 — c 2
61.	L c 1 — d 2	61. T e 4 — b 4 :
62.	d 5 — d 6	62. T b 4 — d 4
63.	K f 1 — e 2	63. T d 4 — d 6 :
64.	K e 2 — e 3	64. K g 6 — h 6 :
65.	K e 3 — e 2 †	65. K h 6 — g 6
66.	K e 2 — e 1	66. b 5 — b 4 ,

und Schwarz iſt Sieger.

[1]) S g 1 — f 3. Vergl. die Partieen 15, 17, 7, 9, 11 und 13.

[2]) L f 8 — e 7. Dieſer Zug ſcheint nicht ſo ſtark zu ſein, wie S b 8 — c 6. Im 7. Zuge hätte Weiß vielleicht mit Vortheil den feindlichen Damenbauer nehmen können.

[3]) K g 1 — h 1. Dies iſt, wie die Folge zeigt, kein guter Zug. M. Saint-Amant hat gegenwärtig eine ſeinem Gegner überlegene Poſition.

[4]) T c 1 — d 1. Hier begeht Weiß einen großen Fehler, indem es den drohenden Zug des feindlichen

Läufers nach f 3 überſieht. Von dieſem Zuge an iſt Schwarz fortwährend im Vortheil, und mit dem 54. Zuge iſt der Sieg entſchieden.

Die Partie währte von Mittag bis nach Mitternacht, und wurde dann beim 53. Zuge abgebrochen, und am nächſten Morgen beendigt. Mit dem 66. Zuge gab Weiß das gänzlich hoffnungsloſe Spiel auf.

Digitized by Google

Anhang.

Digitized by Google

Das hundertſte Endſpiel

des Spriers

Philipp Stamma.

Sittah. Nimm dieſen Zug zurück.
Saladin. Warum?
Sittah. Der Springer
Wird unbedeckt.
Saladin. Aus dieſer Klemme, ſeh'
Ich wohl, iſt ohne Buße nicht zu kommen.
Mag's! Nimm den Springer nur.
Leſſing's „Nathan."

In den meiſten älteren Ausgaben der hundert Endſpiele Stamma's, z. B. bei Koch, Preußler u. A., iſt dieſes Spiel das Letzte, und wird von den Herausgebern wegen der äußerſt ſinnreichen Züge der beiden Spieler für die Krone des ganzen Werks gehalten. (Finis coronat opus!)

Der neueſte Herausgeber der Schachgeheimniſſe Stamma's (Berlin, 1840.) giebt es als ſieben-

Digitized by Google

zehntes Spiel, Seite 33 — 36; endlich iſt es noch in dem:

Schachbüchlein, oder anſchauliche Darſtellung der Regeln des Schachſpieles, von Prof. Conrad von Orell, Aarau 1840. S. 284, 285,

ſo wie in dem:

Handbuch des Schachſpiels, von P. N. von Bilguer, und von der Laſa, Berlin 1843, Buch II. S. 68

ausführlich behandelt, und mit einer erläuternden Tafel verſehen worden.

Stamma läßt Weiß, welches den Zug hat, gewinnen. Der neuſte ungenannte Herausgeber ſeiner Endſpiele (1840) hat aber gezeigt: daß Schwarz, wenn es richtig zieht, ſelbſt alsdann, wenn Weiß im ſiebenten Zuge den Bauer f 4 nimmt, das Spiel unentſchieden machen kann.

Ueber das Spiel ſelbſt bemerkt der Letztere ſehr richtig Folgendes:

„Die Stellung der Steine gehört zu den aller-
„einfachſten, die Aufgabe zu den allerſchwerſten.
„Vielleicht ſchloß Stamma ſeine Schachgeheimniſſe des-
„wegen mit dieſem Spiele, als mit dem Beſten, was
„er zu geben vermochte. Vergebens bietet der Gegner
„das Patt an, Weiß gewinnt durch ſeine eben ſo vor-
„ſichtigen, als richtig berechneten Züge denjenigen zur
„Wegnahme des Bauers f 4, und hält dennoch den
„feindlichen König nebſt beiden Springern feſt, was
„man geneigt wäre, für unmöglich zu achten.“

Digitized by Google

„Aber Stamma gab nicht bloß ein Räthſel zu „löſen, er gab auch ein Wettſpiel, in welchem er „um ſo ſicherer ſeinem Gegner die Wahl der Steine „überlaſſen konnte, als im Laufe eines Jahrhunderts „die richtigen Gegenzüge nicht entdeckt worden ſind. „Koch und Eric Noren fanden dieſelben wenigſtens „nicht, Preußler auch nicht; ſie ſind charakteriſtiſch, „weil Gegenopfer, wie Stamma pflegte, angeboten „werden müſſen. Weiß gewinnt zwar durch die rich„tigen Gegenzüge das Spiel nicht, aber es bleibt un„entſchieden, und dies genügte, um den Erfolg der „Wette zu ſichern, denn wer die Steine wählen durfte, „mußte auf den Gewinn wetten."

Die folgende Darſtellung wird jedoch beweiſen, daß Schwarz, wenn Weiß im ſiebenten Zuge den Bauer f 4 nimmt, das Spiel nicht nur unentſchieden machen, ſondern in wenigen Zügen gewinnen wird, daß aber der von dem neuſten Herausgeber Stamma's vorgeſchlagene Zug: 6. Sc3 — d1 ebenfalls nicht der richtige iſt.

Digitized by Google

Stellung der Figuren.

Weiß.

König c 1. — Läufer g 1. — Bauer f 3.

Schwarz.

König a 1. — Springer a 4. — Springer c 3 — Bauern a 2 und f 4.

Weiß.	Schwarz.
1. L g 1 — d 4 [1]	1. S a 4 — b 2 [2]
2. K c 1 — c 2 [3]	2. S b 2 — d 1 [4]
3. L d 4 — g 7 [5]	3. S d 1 — e 3 †
4. K c 2 — c 1	4. S e 3 — d 1
5. L g 7 — e 5	5. S d 1 — b 2
6. K c 1 — c 2 [6]	

[1]) Mit jedem andern Zuge würde Weiß sogleich verlieren; ebenso, wenn Schwarz den Zug hätte.

[2]) Ein nothwendiger Zug. Hier muß der Herausgeber darauf aufmerksam machen: „daß bei Stamma derjenige die Partie verliert, welcher seinen

Gegner pat ſetzt;" eine Regel, welche in der Mitte des vorigen Jahrhunderts auch in England galt.

3) Jeder andere Zug würde für Weiß verderblich ſein.

4) Bei der gegenwärtigen Stellung des Läufers macht es keinen Unterſchied, ob dieſer, oder der andere Springer nach d 1, oder a 4 geht.

5) Ginge der Läufer nach e 5, ſo kehrte der Springer nach b 2 zurück, und Weiß würde, wenn es nun den Bauer f 4 nehmen wollte, in wenigen Zügen verlieren, indem der König von den Feldern c 1 und c 2 durch die beiden Springer vertrieben würde.

6) Ein nothwendiger Zug, ſ. die vorige Anmerkung.

A.

Spiel des Stamma.

Weiß.	Schwarz.
	6. Sb2 — d1
7. Le5 — f4:	7. Sd1 — b2
8. Lf4 — e5	8. Sb2 — d1
9. f3 — f4	9. Sd1 — e3†
10. Kc2 — c1	10. Se3 — d1
11. f4 — f5	11. Sd1 — b2
12. Kc1 — c2	12. Sb2 — d1.

Nun geht der weiße Pion zur Dame, und Weiß gewinnt.

Digitized by Google

B.

Spiel des neuſten Herausgebers der Endſpiele Stamma's. (1840.)

Weiß.	Schwarz.
	6. Sc3 — d1
7. Le5 — f4:	7. Sb2 — d3
8. Lf4 — d2	8. Sd1 — e3†
9. Ld2 — e3:	9. Sd3 — e1†
10. Kc2 — c1	10. Se1 — d3†, und

Schwarz macht, da der weiße König die Felder c 1 und c 2 nicht verlaſſen darf, durch beſtändiges Schachgeben das Spiel unentſchieden.

C.

Spiel des Verfaſſers.

Weiß.	Schwarz.
	6. Sb2 — d1
7. Le5 — f4:	**7. Sc3 — e2**

Digitized by Google

Erſte Spielart.

Weiß.	Schwarz.
8. K c 2 — d 1:	8. S e 2 — f 4:

I.

9. K d 1 — c 2	9. S f 4 — e 2
10. f 3 — f 4	10. S e 2 — f 4:
11. K c 2 — c 1	11. S f 4 — e 2†
12. K c 1 — c 2	12. S e 2 — c 1,

und Schwarz gewinnt. (S. oben Anmerkung 2.)

II.

9. K d 1 — c 1	9. S f 4 — e 2†
10. K c 1 — c 2	10. S e 2 — d 4†
11. K c 2 — c 1	11. S d 4 — f 3:
12. K c 1 — c 2	12. S f 3 — e 1†
13. K c 2 — c 1	13. S e 1 — c 2,

und Schwarz gewinnt.

Zweite Spielart.

8. L f 4 — e 5†. Würde der Läufer auf irgend ein anderes Feld, z. B. d 2, gehen, ſo würde Schwarz ebenfalls durch die folgenden Züge gewinnen.

8. S d 1 — c 3

I.

9. L e 5 — c 3:	9. S e 2 — c 3:
10. f 3 — f 4	10. S c 3 — e 2
(oder K c 2 — c 1)	
11. f 4 — f 5	11. S e 2 — d 4†

Digitized by Google

1398

Weiß.	Schwarz.
12. K c 2 — c 1	12. S d 4 — f 5 :
13. K c 1 — c 2	13. S f 5 — d 4 †
14. K c 2 — c 1	14. S d 4 — c 2,

und Schwarz gewinnt.

II.

9. f 3 — f 4	9. S e 2 — d 4 †

Geht nun der König auf c 1, so vertreibt ihn der Springer c 3 — e 2 †, und Schwarz gewinnt durch die neue Dame.

10. K c 2 — c 3 :	10. K a 1 — b 1
11. K c 3 — d 4 :	11. a 2 — a 1 (D.) †,

und Schwarz gewinnt.

Digitized by Google

Druck von Zurcher und Furrer.

Digitized by Google

The borrower must return this item on or before the last date stamped below. If another user places a recall for this item, the borrower will be notified of the need for an earlier return.

Non-receipt of overdue notices does ***not*** *exempt the borrower from overdue fines.*

Harvard College Widener Library
Cambridge, MA 02138 617-495-2413

Please handle with care.
Thank you for helping to preserve library collections at Harvard.

Digitized by Google